12/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 122 CYBERMEDIA Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,90 / Italien, Spanien, Portugal (cont) € 6,75 € 4,99 mit DVD

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DVD-JUBILÄUMSAUSGABE

10 JAHRE MAN!AC

Jubiläum der Superlative!

148 Seiten, DVD & Mega-Gewinnspiel

DVD im Heft! 111 Minuten Spielzeit

REKORD: 104 TESTS

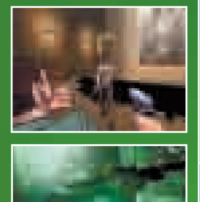
Test-Premiere: TRUE CRIME

Außerdem: Mario Kart Double Dash, Ratchet & Clank 2, Prince of Persia, Project Gotham Racing 2

NIPPON-ACTION

Killer 7, Front Mission 4 und Bujingai

AUF DVD:



Tests

XIII • F-Zero GX • Border Down
Dino Crisis 3

First Look

Splinter Cell Pandora Tomorrow • Metal Gear Solid 3
Gran Turismo 4 • Monster Hunter



Die große MAN!AC-Reportage
10 Jahre Videospiel-Geschichte in 60 Minuten



10 Jahre MAN!AC

presents

Die Jubiläums-DVD mit 111 Minuten MAN!AC- und Videospiel-Geschichte – von 1993 bis heute



10 Jahre MAN!AC



MAN!AC intim



MAN!AC Cover Galerie



First Look – Previews & Trailer



Tests

Congratulations



10 Jahre MAN!AC

MAN!AC -intim
- Making of
- Cover Galerie
- Have a Break
- Congratulations – 10 Jahre MAN!AC

MAN!AC -first look

RATCHET & CLANK 2 – METAL GEAR SOLID 3
GRAN TURISMO 4
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
MONSTER HUNTER

TESTS

BORDER DOWN – DINO CRISIS 3
F-ZERO GX – XIII

DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend

DVD VIDEO

Unauthorized copying, public performance, hiring or rental prohibited. Made in Germany.





Zum Feste nur das Beste!

MAN!AC feiert 10-jähriges Bestehen – damit sind wir Deutschlands ältestes Videospielmagazin. Ein Jubiläum, das uns mit stolzgeschwellter Brust in die spannende interaktive Zukunft blicken lässt. Denn schließlich bedeutet dies, dass wir unseren Job wohl – salopp gesagt – ganz ordentlich machen und bei Euch, allen Lesern, immer noch hoch im Kurs stehen.

Für Eure langjährige Treue möchten wir uns deshalb mit einem ganz besonderen Goodie bedanken – der ersten MAN!AC-DVD. Neben topaktuellen Tests von "XIII" oder "F-Zero GX" und brandheißen Trailern zu "Metal Gear Solid 3", "Gran Turismo 4" sowie "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" findet Ihr auf dem Silberling auch intime Einblicke ins Redaktionsleben. So plaudern die Gründer über die beschwerlichen Anfänge, ehemalige und aktuelle MAN!AC-Redakteure berichten über außergewöhnliche wie witzige Erlebnisse und zum Abschluss rufen wir Euch die jeweils besten Spiele eines Jahrgangs ins Gedächtnis zurück. Also ein bunter Strauß Infotainment, der nicht nur zum einmaligen Anschauen taugt! Apropos einmalig: Zurzeit ist keine weitere DVD in Planung, ab nächster Ausgabe gibt's die MAN!AC wieder wie gewohnt für sparsame 3,35 Euro. Soll die Silberscheibe jedoch künftig zur MAN!AC-Serienausstattung gehören, dann bombardiert uns mit Leserbriefen respektive den unten stehenden Mitmach-Coupons.

Trotz 111 Minuten DVD-Power kommt auch das Heft nicht zu kurz: Passend zum 10-jährigen Festtag haben sich die Spielehersteller besonders ins Zeug gelegt und uns mit zahllosen hochkarätigen Software-Perlen versorgt. Das Ergebnis: 148 Seiten, über 100 Tests und 32 begehrte 'It's a MAN!AC'-Auszeichnungen, eine wahrlich würdige Jubiläums-Ausgabe.

Doch genug geredet. Viel Spaß mit der MAN!AC-Lektüre und der Silberscheibe – Prosit auf weitere zehn Jahre!

Hier klebte die MAN!AC-Jubiläums-DVD. Fehlt die Scheibe? Dann wendet Euch an: dvd@maniac.de

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Dezember 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Premiere im MAN!AC-Universum – erstmals gibt's Euer Lieblingsmagazin mit DVD.
Wollt Ihr die MAN!AC auch künftig mit cooler Silberscheibe am Kiosk kaufen oder lieber in altbewährter, günstigerer Form mit nach Hause nehmen?

MAN!AC-MEINUNG NR. 14

- (A) Her mit der monatlichen DVD, ich zahl' auch mehr!
- (B) Eine DVD nur alle zwei oder drei Monate wäre mir lieber.
- (C) Ich will keine DVD und ich zahl' auch nicht mehr dafür.

Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT

Der Schattenmann ist wieder da: Brandaktuelle Informationen zum Stealth-Knüller Splinter Cell: Pandora Tomorrow.



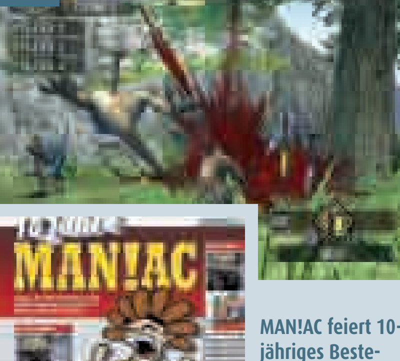
12



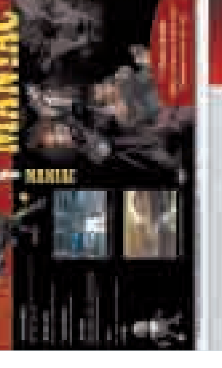
16

Erneut erklimmt EAs Ego-Knaller den Action-Thron: Medal of Honor: Rising Sun lässt keinen Weltkriegs-Soldaten kalt!

Capcoms Überraschungs-Hit von der Tokyo Game Show 2003: Wir gingen in Monster Hunter erstmals auf Drachenjagd.



18





8

MAN!AC feiert 10-jähriges Bestehen: Als Lohn für Eure Treue spendieren wir Euch die erste MAN!AC-DVD, ein umfangreiches Special und ein geniales Gewinnspiel.



20

Kein Käse aus Holland: Wir besuchen die Macher von Killzone und legen erstmals Hand an die kommende Shooter-Revolution.

PREVIEWS

12 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Schleich-Sensation im Internet: Ubisofts Agenten-Hammer kehrt mit noch schickerer Optik und genialem Online-Modus zurück.

14 Killer 7
Psycho-Trip: Literweise Blut und coole Anime-Optik – Gamecube-exklusiv.

16 Medal of Honor: Rising Sun
Auf Referenz-Kurs: Electronic Arts' Zweite-Weltkriegs-Ballerei fesselt mit dramatischer Inszenierung und knisternder Atmosphäre gnadenlos ans Pad.

18 Monster Hunter
Capcom bläst zur (Online-)Drachenjagd – wir erlegten die ersten Bestien.

20 Killzone
Grafik vom anderen Stern: Warum Sonys heiß ersehnte Ego-Ballerei alle PS2-Konkurrenten in die Flucht schlägt – MAN!AC staunt Probe.

22 Jade Empire
Schlaraffenland für Rollenspieler: Biowares zweiter Xbox-Streich.

24 Bujingai
Combo-Overkill: in "Devil May Cry"-Manier auf Dämonenjagd.

26 Front Mission 4
Square-Enix' Strategie-Hammer fasziniert mit spektakulären Massenschlachten.

28 Kurz-Previews
Asterix, The Bard's Tale, Der Hobbit, Mission Impossible: Operation Surma

AKTUELL

38 Tokyo Game Show 2003
Überraschende Software-Neuheiten live von Japans größter Spielemesse.

42 Nachrichten: Neuheiten aus der Industrie.

44 Next Level: Wir küren die besten Konsolen-Visionen der MAN!AC-Leser.

126 GP32: Koreanisches Kraftpaket
Konkurrenz für den GBA? Der Test des Multifunktions-Handhelds.

FEATURES

8 Die MAN!AC-Jubiläums-DVD
Alle Infos rund um den Silberling und ein ausschneidbares Inlay für die Hülle.

30 10 Jahre MAN!AC: Eine Dekade im Zeichen der Videospiele
Zahlen, Fakten, Menschen, Maschinen & Bemerkenswertes: Wir geben interessante Einblicke in die 10-jährige MAN!AC-Geschichte.

36 Das große Jubiläums-Gewinnspiel
Geiz ist geil: Ran an die exklusiven Preise!

SERVICE

134 www.m@niac.de: Musik liegt in der Luft – coole Remixes zum Download
136 Leserbriefe: Das habt Ihr zu sagen
138 Know-how: Konsolen-Controller am PC
139 Zubehör-Tests: Pads, Lenkräder und mehr für Eure Konsolen
140 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
144 Player's Guide: Prince of Persia: The Sands of Time

RUBRIKEN

3 Editorial
50 So werten wir
143 Abo/Nachbestellung
146 Impressum
146 Inserenten
146 Vorschau

PAL-TESTS

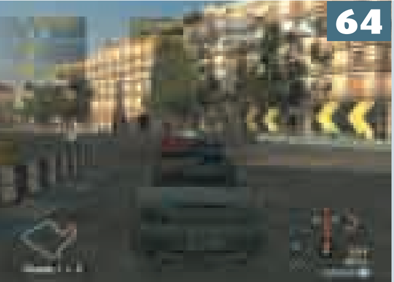
Seite	Titel	Genre	System
95	Amped 2	Sportspiel	Xbox
125	ATV Offroad Fury 2	Rennspiel	PS2
130	Banjo-Kazooie: Gruntys Rache	Action-Adventure	GBA
70	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	PS2
68	Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump'n'Run	Gamecube
124	Bionicle	Action	Gamecube
115	Bomberman Kart	Rennspiel	PS2
116	Buffy: Chaos Bleeds	Action-Adventure	PS2, Xbox, Gamecube
120	Club Football	Sportspiel	PS2, Xbox
115	Conflict: Desert Storm 2	Action	Gamecube
88	Crimson Skies: High Road to Revenge	Action	Xbox
72	Dino Crisis 3	Action	Xbox
109	Disney's Party	Partyspiel	Gamecube
92	Dog's Life	Action-Adventure	PS2
118	Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	Gamecube
123	DTM Race Driver Director's Cut	Rennspiel	Xbox
98	Dungeons & Dragons Heroes	Action	Xbox
123	ESPN NFL Football	Sportspiel	PS2, Xbox
117	ESPN NHL Hockey	Sportspiel	PS2, Xbox
106	EyeToy: Groove	Musikspiel	PS2
83	FIFA Football 2004	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
128	Final Fantasy Tactics Advance	Strategie	GBA
132	Findet Nemo	Jump'n'Run	GBA
122	Ford Racing 2	Rennspiel	PS2, Xbox
86	F-Zero GX	Rennspiel	Gamecube
108	Gladiator: Schwert der Rache	Action	PS2, Xbox
80	Gladius	Strategie	PS2, Xbox
121	Gregory Horror Show	Action-Adventure	PS2
119	Hardware Online Arena	Action	PS2
132	Hobbit, The	Action-Adventure	GBA
118	Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	PS2
122	Judge Dredd. Dredd vs. Death	Ego-Shooter	PS2, Xbox
129	Kirby: Nightmare in Dream Land	Jump'n'Run	GBA
131	König der Löwen	Jump'n'Run	GBA
74	Mario Kart Double Dash!!	Rennspiel	Gamecube
132	Mega Man Zero 2	Jump'n'Run	GBA
112	Metal Arms: Glitch in the System	Action	PS2, Xbox
131	Monster Truck Madness	Rennspiel	GBA
124	My Street	Partyspiel	PS2
120	NBA Jam	Sportspiel	PS2, Xbox
110	NBA Live 2004	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
123	NFL Fever 2004	Sportspiel	Xbox
62	NHL 2004	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
117	NHL Hitz Pro	Sportspiel	PS2, Xbox
60	Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	PS2
130	Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	GBA
82	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	PS2
64	Project Gotham Racing 2	Rennspiel	Xbox
125	Racing Simulation 3	Rennspiel	PS2
90	Rainbow Six 3	Ego-Shooter	Xbox
56	Ratchet & Clank 2	Jump'n'Run	PS2
115	Reel Fishing 3	Sportspiel	PS2
113	Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	PS2, Xbox
114	Rolling	Sportspiel	PS2, Xbox
94	Simpsons Hit & Run, The	Action	PS2, Xbox
131	Simpsons Road Rage, The	Rennspiel	GBA
131	Sonic Pinball Party	Flipper	GBA
115	Space Invaders Invasion Day	Shoot'em-Up	PS2
66	SSX 3	Sportspiel	PS2, Xbox
96	Star Wars Rebel Strike	Action	Gamecube
132	Star Wars Flight of the Falcon	Action	GBA
129	Super Mario Bros. 3	Jump'n'Run	GBA
102	SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	PS2, Xbox
125	Tetris Worlds	Geschicklichkeit	Xbox
84	Top Spin	Sportspiel	Xbox
52	True Crime: Streets of L.A.	Action	PS2
100	Unlimited Saga	Rollenspiel	PS2
118	Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Jump'n'Run	PS2, Xbox
124	Whiteout	Rennspiel	PS2
78	Worms 3D	Geschicklichkeit	PS2, Xbox, Gamecube
103	WRC 3	Rennspiel	PS2
109	WWE Raw 2	Beat'em-Up	Xbox
99	WWE Smackdown: Here Comes the Pain	Beat'em-Up	PS2
76	XIII	Ego-Shooter	PS2, Xbox

IMPORT-TESTS

Seite	Titel	Genre	System
49	Border Down	Shoot'em-Up	Dreamcast
48	Drag-On Dragoon	Action	PS2
46	Maximo vs. The Army of Zin	Action-Adventure	PS2

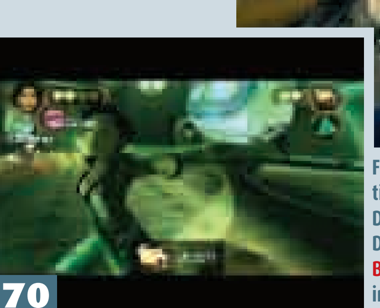


52 In letzter Sekunde eingetroffen: Wird Activisions ambitioniertes Cop-Epos True Crime: Streets of L.A. die "GTA"-Serie vom Sockel stoßen?

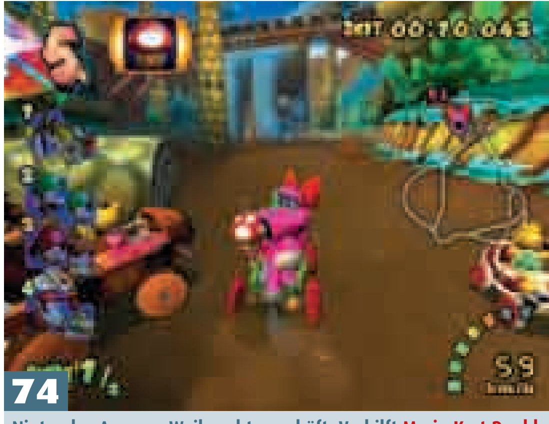


64 Mit Vollgas auf Kudosjagd: Warum das bombastische Project Gotham Racing 2 für Xbox-Raser Pflicht ist.

56 Und noch ein Sony-Duo feiert sein Comeback: Hält Ratchet & Clank 2 die Spitzenklasse des Vorgängers?



70 Filmreife Präsentation und spannende Detektiv-Geschichte: Der Überflieger Beyond Good & Evil im Test.



74 Nintendos Ass zum Weihnachtsgeschäft: Verhilft Mario Kart Double Dash!! dem Gamecube zu neuen Höhen?

JENSEITS DER GRENZEN WIRD DER

KYA™
DARK LINEAGE™



PlayStation®2





WIND ZUR WAFFE



"(...) ein echter Hingucker mit Spielspaß-Garantie."

PlayStation 2 - Das offizielle Magazin (11/03)

Inhalt

- **10 Jahre MAN!AC**
  Die Anfänge • 1994 • 1995 • 1996 • 1997 • 1998 • 1999 • 2000 • 2001 • 2002 • 2003
- **MAN!AC intim**
  Making of • Cover Galerie • Have a break
- **Congratulations**
  Herzlichen Glückwunsch MAN!AC!
- **First Look**
  Preview Ratchet & Clank 2 • Trailer Monster Hunter • Trailer Metal Gear Solid 3 • Trailer Gran Turismo 4 • Trailer Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- **Tests**
  XIII • F-Zero GX • Dino Crisis 3 • Border Down
- **Credits**

"F-Zero GX" im rasanten Härtetest.

Import: "Border Down" ballert sich durch.

10 Jahre MAN!AC

DVD

10 Jahre MAN!AC

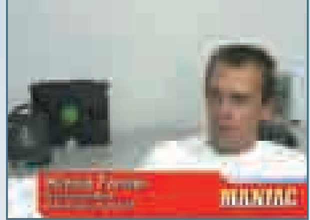
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ("Keep-Cover") ausschneiden.



10 Jahre MAN!AC

Klappe, die Erste: Auf unserer prall gefüllten Jubiläums-DVD gibt's 111 Minuten Videospiel-Spaß pur!

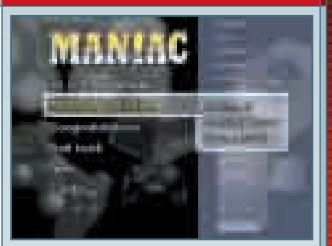
10 Jahre MAN!AC

Die elfteilige Dokumentation mit über einer Stunde Spielzeit versetzt Euch zurück zu den Wurzeln der MAN!AC. Nach Jahren aufgeteilt erfahrt Ihr, wie das Heft entstand, welche Probleme es gab und wie der Aufstieg gelang. Gründer, Redakteure und freie Mitarbeiter kommen zu Wort und geben Euch tiefe Einblicke in das Redaktionsgeschehen von 1993 bis heute. Dazu gesellen sich interessante Anekdoten sowie die bemerkenswertesten Spiele der einzelnen Jahre – von "Donkey Kong Country" (SNES) bis zu "Star Wars Knights of the Old Republic" auf der Xbox.

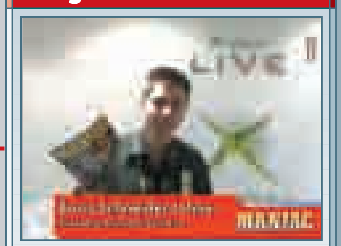


MAN!AC intim



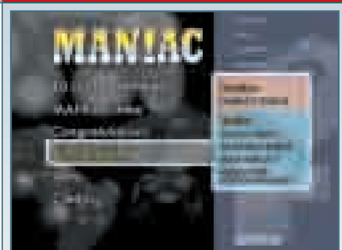
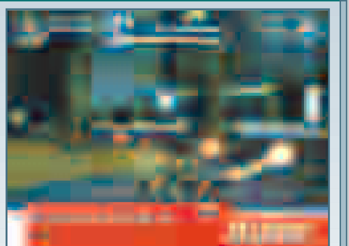

Unter dem Menüpunkt 'Making of' erlebt Ihr in Zeitraffer, wie eine MAN!AC entsteht. Von der Lieferung eines Spiels über den eigentlichen Test bis zum Druck des fertigen Hefts verfolgt Ihr den kompletten Arbeitsablauf. Bei 'MAN!AC Cover' findet Ihr die Titelbilder aller Hefte von der Erstausgabe 11/93 bis zu den aktuellen Exemplaren. Gerade Nostalgiker freuen sich über den Fundus an interessanten Motiven.
Die MAN!ACs gewähren Euch unter 'Have a break' Einblick in ihren skurrilen Zeitvertreib mit exotischen Titeln samt Hardware – von "Samba de Amigo" über "Karaoke Stage" bis hin zu "Steel Battalion".

Congratulations



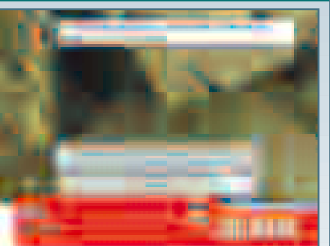
Zum zehnjährigen Bestehen ließen es sich viele Branchengrößen nicht nehmen, dem Heft, der Redaktion und den Lesern herzlich zu gratulieren.

First Look

Hier findet Ihr, ergänzend zum Heft, den Aktuell-Teil. Neben dem ausführlichen Preview zu "Ratchet & Clank 2" packten wir noch minutenlange Trailer zu den kommenden Konsolen-Hits "Metal Gear Solid 3", "Gran Turismo 4", "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" und der PS2-Fantasy-Überraschung "Monster Hunter" auf die Silberscheibe.

Tests

Diesen Monat stellten sich viele Toptitel dem harten MAN!AC-Test. Um Euch einen besseren Eindruck der Spiele zu geben, findet Ihr auf der DVD den Comic-Shooter "XIII", das rasend schnelle "F-Zero GX", Capcoms neuestes Action-Feuerwerk "Dino Crisis 3" sowie die Dreamcast-Importperle und Ballerorgie "Border Down".


CRYSTAL DYNAMICS
PC CD
Logitech
PlayStation.2
XBOX
Eidos
Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

 Playstation 2  Xbox Gamecube

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Der Nebel lüftet sich: Ubisoft schickt seinen schleichenden Superspion zurück an die Antiterror-Front – MAN!AC begutachtet eine erste spielbare Vorabfassung!

Heimlich, still und leise: So lässt sich nicht nur der Arbeitsalltag von Stealth-Spezialist Sam Fisher trefflich beschreiben, sondern auch die Informationspolitik seitens Hersteller Ubisoft. Doch jetzt wird endlich Nägel mit Köpfen gemacht: Buchstäblich in allerletzter Minute erreichte uns eine Einladung nach Paris, wo die kanadischen Entwickler ihr Agenten-Baby erstmals im Detail vorführten. Lest im Folgenden, ob Sam Fishers pompöse Rückkehr nur ein müder Aufguss wird oder einmal mehr das Schleich-Segment neu definiert.



PS2 Atemberaubend: Die uns gezeigte Alpha-Version begeisterte mit schier unendlicher Detailfülle, herrlichen Animationen und brillanten Lichteffekten.

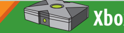
Schattiges Plätzchen

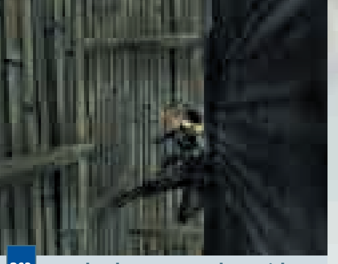
Die wohl bedeutendste Innovation beim Agenten-Comeback: Erstmals treten bis zu vier Spieler online gegeneinander an. Zwei Teams stehen dabei zur Wahl: Während die 'Shadownet Spies' genau wie Meister Fisher auf akrobatische Schleicherei setzen, hantiert die 'Mercenary'-Opposition mit dicken Schießprügeln. Im Lager der technisch unterlegenen Spione kommt dennoch kein Frust auf: Wer nämlich als hochgerüsteter Söldner teilnimmt, muss zur Strafe auf freie Kameraschwenks verzichten respektive aus der Ego-Sicht auf die Internet-Hatz gehen. Weiterhin differiert die Ausrüstung der beiden Mannschaften: stark: Freuen sich Shadownet-Mitglieder über Wärme- wie Nachtsicht,

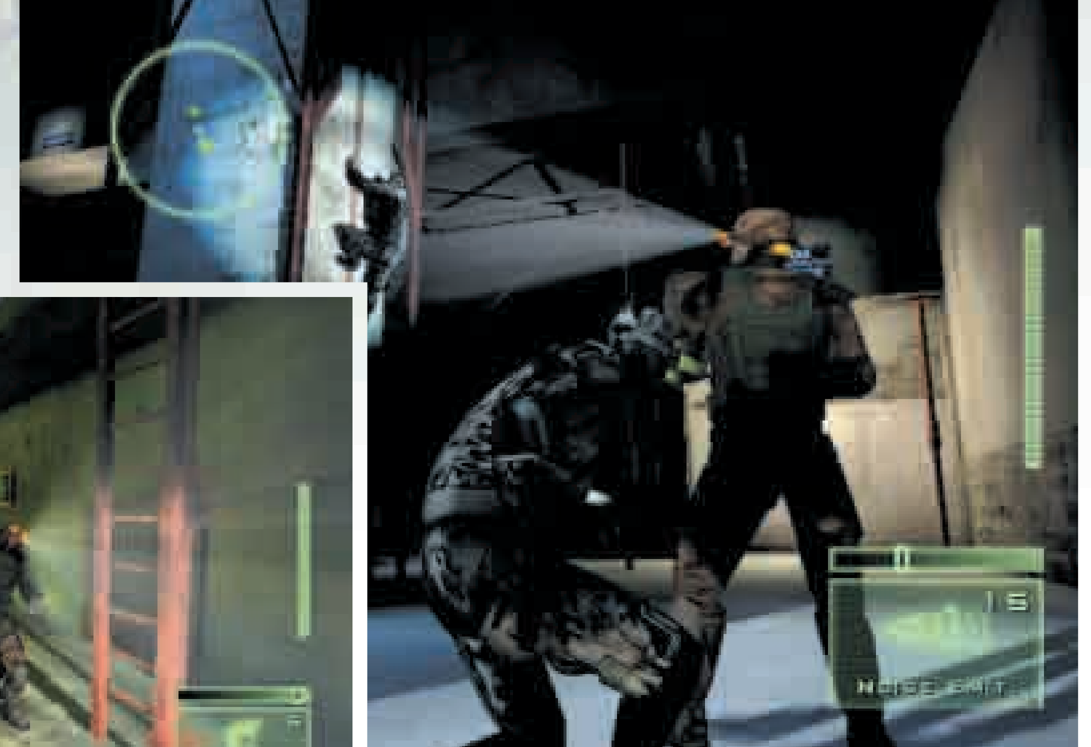




XB Wähle deinen Weg: Einige Levels brechen mit der Linearität des Vorgängers und geben Euch die Entscheidungsgewalt. So könnt Ihr wahlweise unter diesem Zug rumklettern, durch die Waggons latschen oder am Fenster entlang hangeln.

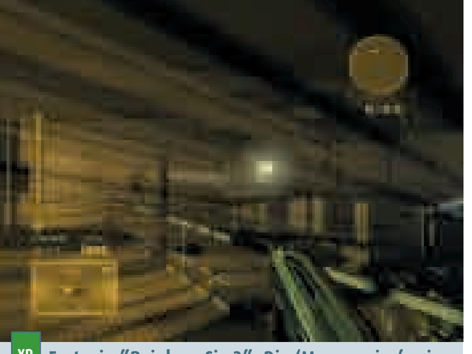


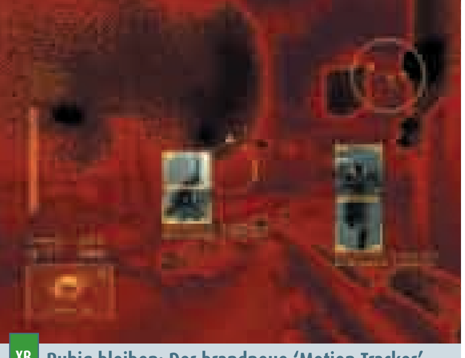


PS2 Gut abgehangen: Durch Gewichtsverlagerung kraxelt Sam nach oben.



XB Gleich geht das lästige Licht aus: Packt Ihr einen Bösewicht von hinten, könnt Ihr dessen Taschenlampe mitbenutzen – jedenfalls so lange, bis der Bursche umfällt.


PS2 Sehr witzige Idee: Per Sniper-Gewehr hört Ihr die Gespräche Eurer Widersacher ab.


XB Fast wie "Rainbow Six 3": Die 'Mercenaries' spielen im Multiplayer-Modus aus der Ego-Perspektive.


XB Ruhig bleiben: Der brandneue 'Motion-Tracker' registriert jede Bewegung in Eurem Sichtfeld.

suchen 'Mercenaries' per Bewegungsmelder nach ihren Opfern. Weil Team-Scharmützel ohne Kommunikation wenig Sinn machen, spendieren die Entwickler zudem ein ausgefeiltes Funk-System: Vom Abhören feindlicher Plaudereien über geheime Taktik-Absprachen bis hin zum Beschimpfen gekidnappter Widersacher reicht die Dialog-Palette.

Alter Held, neue Moves

Meisterspion Fisher reißt sich unterdessen seinen Polygon-Hintern auf, um erneut den Weltfrieden zu retten. Bleibt das Storygerüst der Solo-Mission noch im Dunkeln, gaben die Macher freigiebig Auskunft über Sams neue Turnerkünste: So dürfen Hobby-Agenten neuerdings nach "Prince of Persia"-Art von einer Wand zur nächsten hüpfen oder blitzschnell an offenen Türen vorbei huschen. Technik-Freaks freuen sich zudem über verbesserte Hightech-Gimmicks: Demnach lässt sich die Minikamera mit Thermal- bzw. Nachtsicht kombinieren – Schüsse lenkt Ihr hingegen per praktischem Laserpunkt ins Ziel.
Doch nicht nur die Ausrüstung Eures bärbeißigen Frontkämpfers bekommt eine Frischzellenkur verpasst, sondern auch seine Sinne: Nähert Ihr Euch nämlich einer fiesen Sprengfalle, beginnt urplötzlich das Joypad zu wackeln – je näher die Gefahr, desto rabiater der Vibrationseffekt. Um die aus Teil 1 bekannten Frustmomente vollends auszumerzen, änderte Ubisoft außerdem die Alarm-Schematik: Während Wachmänner nach Sams erster Entdeckung lediglich aggressiver werden, ziehen die Burschen beim zweiten Mal dicke Schutzwesten an – Eure dritte Unachtsamkeit bestückt die KI-Soldaten schließlich mit kugelsicheren Helmen. Hiermit wollen die Produzenten ihr Spiel Euren Vorlieben anpassen: Offensiv-Fanaten kommen ebenso zum Zug wie perfektionistische Schleich-Zocker.
Was sich in der Theorie schon imposant liest, sieht in Natura noch famoser aus: Die beiden uns gezeigten Levels deuten auf einen absoluten Megaknaller hin – "Metal Gear Solid 3" muss sich verdammt anstrengen! *tk*


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox, Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2004 [PS2]
	März 2004 [Xbox]
	März 2004 [NGC]

Schleichen in Perfektion: Exzellente Optik, frische Gimmicks sowie geniale Multiplayer-Modi machen Fisher zum Genre-Gott.

Killer 7

Obercool und total psycho: Capcom hetzt einen Killer mit sieben Persönlichkeiten auf die Unterwelt.

Exklusiv für den Gamecube präsentiert Capcom ein Action-Adventure mit knallharten Schießereien und kalter Cel-Shading-Optik im Stil französischer Comics: In "Killer 7" spielt Ihr den Auftragsmörder Harman Smith, der sich in fünf Kapiteln mit dem Verbrecherfürsten Kun Lun anlegt. Die vier Schauplätze der Handlung wie Wolkenkratzer und Festung der Bösewichte erkundet Ihr aus der Third-Person-Perspektive – aber sobald Euch die Kugeln um die Ohren fliegen, zielt Ihr über Kimme und Korn.

Multiple Persönlichkeit

Mit rasanten Schnitten und abgebrühten Protagonisten will "Resident Evil"-Produzent Shinji Mikami das Abenteuer noch stylischer gestalten als "The Matrix". So leidet der eigenbrötlerische Held Harman unter einer gespaltenen Persönlichkeit und tritt in sieben verschiedenen Verkleidungen auf – jeweils verbunden mit individuellen Talenten.


Killer 7

Gamecube

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Ende 2004

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

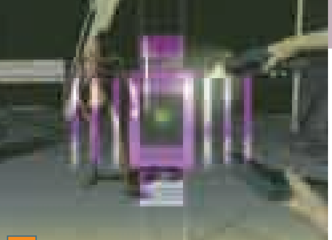
Das vielversprechende Killer-Adventure beeindruckt mit eiskalten Feuergefechten und charakterstarken Protagonisten.

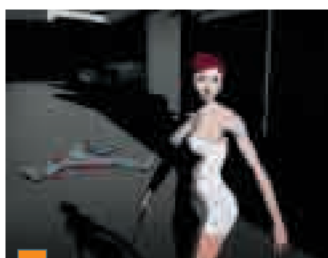
Playstation-2-Alternative

Fans rabiater Ballereien freuen sich Mitte 2004 auf Rockstars Cop in **Max Payne 2**, der auch im Duett mit AI-Freunden feuert.

Xbox-Alternative

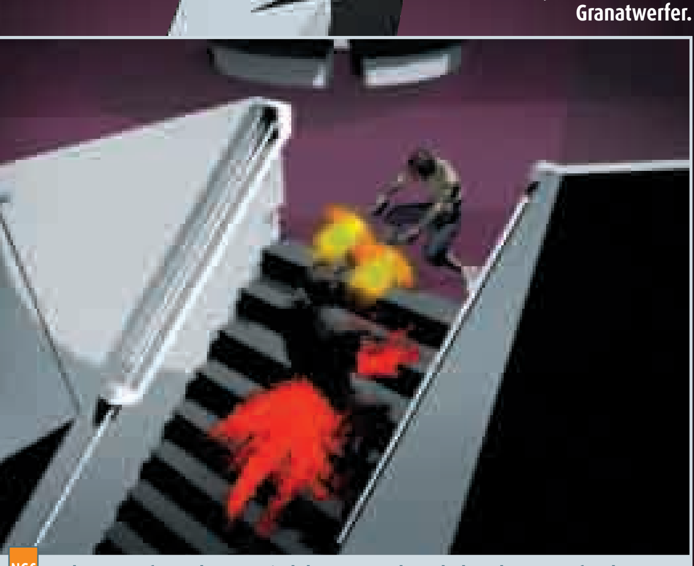
Auch in Eidos **Hitman 3** werdet Ihr einen Killer steuern, der sich Ende 2004 mit einer Mafia-Familie anlegt.


NGC Mit zwei Colts auf Verbrecherjagd: Nicht nur zwielichtige Gangster, auch modrige Zombies geraten in Eure Schusslinie!

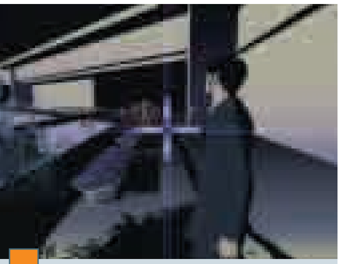

NGC Auch im Damenkostüm macht der Held eine flotte Figur: Kaede Smith kann die Verbrecher mit weiblichen Reizen bezirzen.

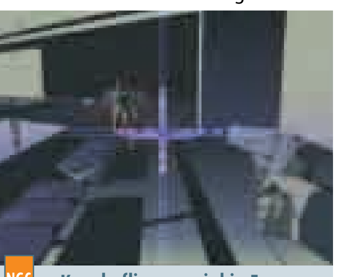
Der Persönlichkeitswechsel hilft Euch nicht nur in den Schießereien: Ein optimales Gehör besitzt Kevin, der die Position von Wachen anhand ihrer Schritte erahnen kann. Auf Schleichmission wechselt Ihr dagegen zum Coyoten, der durch Mauern und verschlossene Türen huscht. Hellseher Galusian erkennt die Schwachstellen seiner Feinde mit einem Blick und kann Fallen und Hinterhalte vorhersagen. Haben Euch die Schurken schließlich entdeckt, ballert Ihr mit dem akrobatischen Mask oder Muskelmann Dan, der mit seinen telekinetischen Kräften die Flugbahn von Geschossen beeinflusst – gerissen! Mit charismatischen Animationen will Capcom den Persönlichkeiten des Helden Individualität verleihen. So zieht Ihr als scheinbar harmloser Priester das lahme Bein nach und protzt im Feuergefecht mit lässigen Schuss- und Kickcombos. Ob rabiate Action, spannende Handlung oder Rätsel den Spielablauf dominieren werden, will Capcom allerdings noch nicht verraten: Die verschiedenen Talente lassen ein innovatives Killer-Abenteuer mit variantenreichen Lösungswegen lediglich erahnen. *oe*

Der Mann fürs Grobe: In der Rolle der Maske schwingt der Held in jeder Hand einen Granatwerfer.


NGC In den Kämpfen geht es optisch hart zur Sache: Ob das Abenteuer für den Westen noch entschärft wird, ist unklar.


NGC Verschmitzte Visage und freches Grinsen: Alle Figuren (im Bild: Kun Lun) beeindrucken mit starker Persönlichkeit und animierten Charakterzügen.


NGC Perspektivenwechsel ohne Schnitt: Erst folgt die Kamera dem Helden, aber sobald die...


NGC ...Kugeln fliegen, wird in Ego-Perspektive gezoomt – nehmt die Verbrecher ins Visier!


Playstation 2

Xbox
Gamecube

Medal of Honor Rising Sun



PS2 Keine Zeit für die Schönheiten des Landes: In diesem schwerbewachten Tempel vermutet Ihr einen sagenumwobenen Goldschatz.

EAs Parade-Ego-Shooter geht auf Konsole in die vierte Runde – und ist erneut auf Referenz-Kurs.

Pearl Harbor, 1941, an Bord der U.S.S. California: Alarmglocken schrillen, Detonationen erschüttern das mächtige Stahlskelett des schwimmenden Zerstörers, entfernt an Deck knattern die Flugabwehrkanonen – dieser Albtraum wird für Euch, alias Corporal Joseph Griffin, zur brutalen Realität.

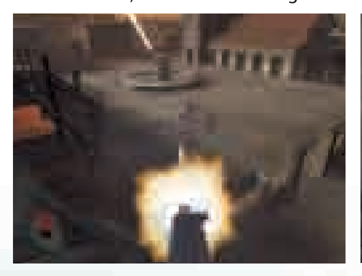
Die gellenden Schreie Eurer Kameraden reißen Euch unsanft aus dem Reich der Träume, schlaftrunken folgt Ihr den Anweisungen anderer Soldaten: 'An Deck, schnell!'. Der Weg nach oben, vorbei an züngelnden Flammen und verstorbenen Navy-Mitgliedern, ist ein Kinderspiel zu dem, was Euch draußen im Freien erwartet. Schwärme von japanischen Kampffliegern schimmern bedrohlich durch den rauchgeschwängerten Pazifik-Himmel, allseits lodern Feuer, Explosionen schütteln das tonnenschwere schwimmende Ungetüm wie ein Erdbeben in die Höhe ragende Wolkenkratzer und Kameraden sinken von feindlichen MG-Salven tödlich getroffen zu Boden.

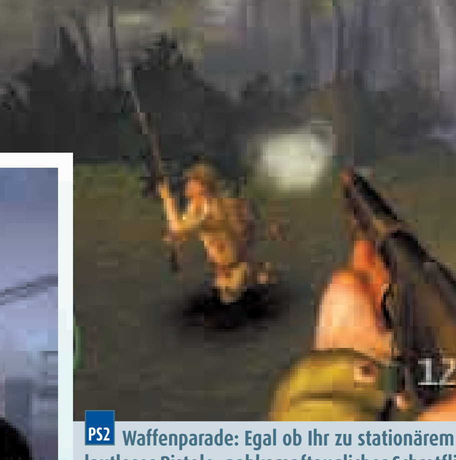
Zehn Missionen Hochspannung

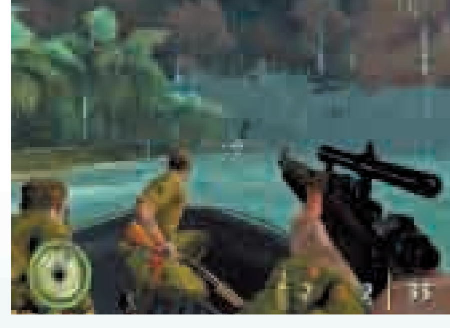
Nach diesem dramatischen Intro greift Ihr selber zur Waffe und kämpft Euch wahlweise solo, im Coop-Modus oder gar online (PS2) quer durch diverse Schauplätze im Pazifik – von Pearl Harbor über die Philippinen bis in den Dschungel von Burma. Am grundlegenden Spielablauf hat sich dabei nichts geändert: Wie gewohnt erhaltet Ihr vor jeder Mission ein detailliertes Briefing, danach findet Ihr Euch am Einsatzort wieder. Je nach Level ballert sich Euer Alter Ego alleine oder zusammen mit einigen Kameraden u.a. durch dichten Regenwald, infiltriert gegnerische Kommandoschiffe und meuchelt in finsteren asiatischen Kleinstadtgässchen die 'Feinde des Westens'.

"Medal of Honor"-Veteranen freuen sich zudem wieder über unerwartete (wenn auch gescriptete) Missionswendungen, welche die Story vorantreiben und für enorm viel Abwechslung sorgen. Da wollen beispielsweise geheime Schätze geborgen, gegnerische Artilleriestellungen ausgehoben, gefangene US-Soldaten befreit, strategisch bedeutsame Brücken gesprengt und Überläufer beschützt werden.

Aber egal welchen Level Ihr gerade zu meistern versucht: Knisternde Spannung ist garantiert, davon durften wir uns in einer fortgeschrittenen Vorab-Version selber überzeugen. Viele Gefechte und Einsätze finden im dichten, mitunter sogar nebligen Dschungel statt – wer sich hier wie der sprichwörtliche Elefant im Porzel-







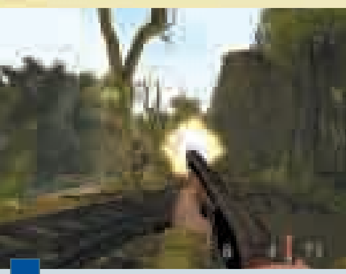


PS2 Waffenparade: Egal ob Ihr zu stationärem Maschinengewehr, lautloser Pistole, nahkampftauglicher Schrotflinte, Sniper-Rifle oder verheerender Bazooka greift – Eure Widersacher kennen keine Furcht.



PS2 Faszinierend und beklemmend zugleich: Der Angriff auf Pearl Harbor weckt mit seiner dramatischen Inszenierung Erinnerungen an die erste "MoH Frontline"-Mission.

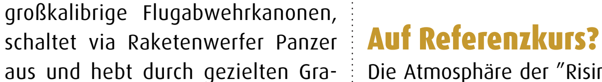
PS2 Vorsicht Heckenschützen: An Bord eines Bootes gebt Ihr ein perfektes Ziel ab.



PS2 Daneben: Das Schrotgewehr ist auf größere Distanzen wirkungslos.

lanladen benimmt, segnet ruckzuck das Zeitliche. Denn überall können feindliche Heckenschützen lauern: in getarnten Erdlöchern, hoch oben in den Baumwipfeln oder gut versteckt hinter mächtigen Baumriesen. Wollt Ihr überleben, müsst Ihr clever agieren und die vielgestaltige Umgebung weitaus häufiger taktisch einsetzen als in den Vorgängern.

Keine Bange, auch Ballerfreunde kommen zu ihrem Recht: Ihr bedient großkalibrige Flugabwehrkanonen, schaltet via Raketenwerfer Panzer aus und hebt durch gezielten Granateneinsatz feindliche MG-Nester aus. Erregt Ihr jedoch mit lautstarken Gewehrsalven die Aufmerksamkeit Eurer Widersacher, müsst Ihr auf der Hut sein. Denn im Gegensatz zu den eher zurückhaltenden Nazi-Schergen vorheriger Episoden wenden die fernöstlichen Opponenten mitunter die Kamikaze-'Taktik' an. Sprich, sie zücken ihr Bajonett und stürmen mit Geschrei auf Euch zu – zwei, drei Treffer mit der Stichwaffe genügen, und Ihr startet vom letzten Speicherpunkt erneut.



Auf Referenzkurs?

Die Atmosphäre der "Rising Sun"-Inkarnation lässt sich schon jetzt als hervorragend gelungen bezeichnen, auch die Schauplätze überzeugen mit Abwechslungsreichtum sowie motivierendem Design. In puncto Optik gibt's allerdings noch Verbesserungsbedarf: Die Bildrate geht in manchen Missionen schon mal arg in die Knie und einige Polygon-Bauten stellen im Vergleich zum Vorgänger mehr einen Rückschritt als eine Weiterentwicklung dar. Allerdings bleibt zur Optimierung dieser Schwachpunkte noch etwas Zeit – angesichts des ausgezeicheten Vorgängers sind wir guter Dinge. *os*

▪ ▪ ▪ Kriegerische Alternativen ▪ ▪ ▪

Die "Rising Sun"-Konkurrenten von Activision und Vivendi

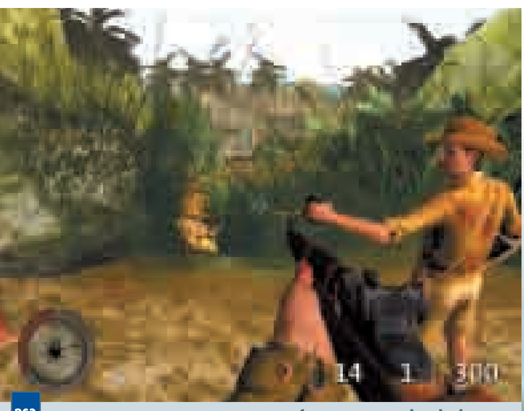


Das für Xbox erscheinende "Men of Valor" schickt Euch nach Vietnam.

Neben EAs "Medal of Honor"-Serie setzen auch diverse andere kommende Action-Knaller auf realistische, geschichtsträchtige Kriegsszenarien. Die prominentesten Vertreter sind dabei Vivendis "Men of Valor: The Vietnam War" (Xbox) und Activisions "Call of Duty: Finest Hour" (PS2, Xbox, Gamecube). Ersteres Geballer versetzt Euch in die Wirren des Vietnam-Konflikts: Aus der Ego-Sicht kämpft Ihr Euch durch Regenwaldgebiete, weitläufige Ebenen und das klaustrophobische unterirdische Vietcong-Labyrinth – vorläufiger Releasetermin 3. Quartal 2004. "Call of Duty" setzt dagegen wie "Rising Sun" auf das Zweite-Weltkriegs-Szenario: Ebenfalls aus der Ich-Perspektive durchlebt Ihr an historische Ereignisse angelehnte Schlachten und kämpft ab Anfang 2004 an der Seite von dutzenden CPU-Kameraden gegen den Nazi-Moloch (alle Bilder von PC).



"Call of Duty: Finest Hour" versetzt Euch mitten in den Zweiten Weltkrieg.



PS2 Unerwartete Unterstützung: Auf Eurem Weg durch den Dschungel stoßt Ihr auf einen wohlgesonnenen Helfer...



PS2 ... Gemeinsam mit seinem kleinen Trupp befreit Ihr sodann gefangene US-Soldaten.



Medal of Honor Rising Sun

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	EA LA, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Beklemmende Ego-Ballerei mit abwechslungsreichen Szenarien und dramatischen Online/Multiplayer-Gefechten.

Monster Hunter

Waidmanns Heil: Bei "Monster Hunter" jagt Ihr Urzeitgiganten im Online-Dschungel.

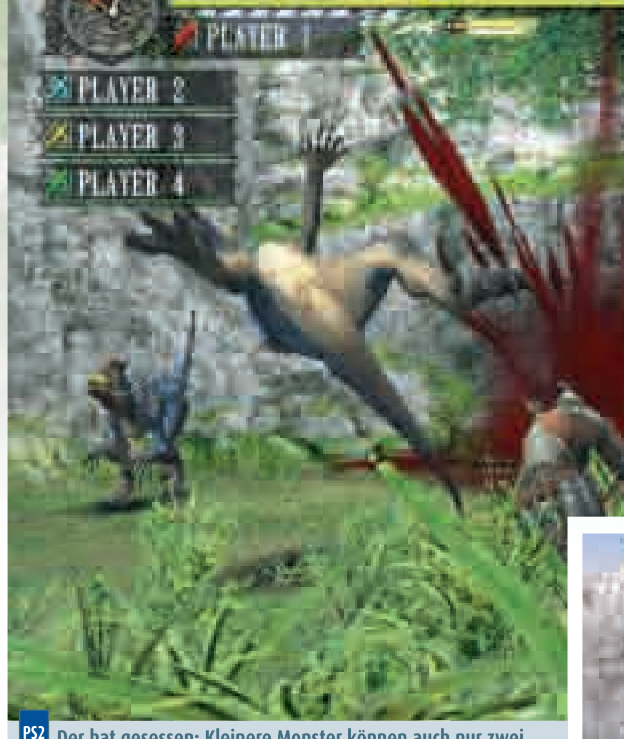
Eine der spektakulärsten Ankündigungen der Tokyo Game Show 2003 (ab Seite 38) ist Capcoms "Monster Hunter", in dem bis zu vier Spieler online Saurier und Drachen jagen. Das klingt wie ein "Pokémon"-Verschnitt für Erwachsene, ist aber viel spannender: In der Mixtur aus Rollen- und Actionspiel sprintet die Party durch wunderbar detaillierte Dschungel- und Steppenlandschaften und beobacht die Verhaltensweisen ihrer Opfer – um für jedes Biest einen individuellen Hinterhalt zu planen!

Jagd-Taktik

Interessant machen "Monster Hunter" das Eigenleben der Abenteuerwelt und die vielfältige Deckung: Ihr werdet Euch bis auf wenige Meter an haushohe Brutalosaurier heranschleichen und jedes Geräusch vermeiden, damit Ihr nicht als Snack endet. Wer sich bedeckt hält, kann deren Verhaltensweisen aber genau studieren: Die Biester legen in der Mittagshitze Ruhepausen ein oder laufen einem vermeintlichen Leckerbissen blindlings hinterher – das müsst Ihr ausnutzen! So fungieren ein oder zwei Helden als Lockvogel und laufen mit dem Biest im Nacken z.B. in eine Schlucht. Dort warten die Kollegen mit gezückter Panzerfaust, um das Ungeheuer mit einer satten Breitseite zu überraschen. Den letzten Widerstand erledigen dann Streithammer und Riesensäbel, mit denen alle vier Helden auf das Monster einprügeln. Es gilt aber nicht nur Trophäen zu sammeln, manch seltene Kreatur will auch lebend gefangen werden.

Stoff für Heldensagen, die am abendlichen Lagerfeuer erzählt werden: Die Spieler kommunizieren mit Tastatur und Makro-Mitteilung via Schultertaste. Ähnlich "Phantasy Star Online" basiert der Spielablauf auf Missionen, die Ihr in Städten erplaudert. Dort kauft Ihr auch vielfältige Ausrüstung für Euren Schützling, der mit gesammelter Erfahrung immer bessere Waffen nutzen kann. Für taktische Vielfalt sorgen acht Heldenklassen, die sich durch Waffentalente und Kampftechniken unterscheiden. *oe*

PS2 Romantische Jägeridylle: Am Lagerfeuer vor der eigenen Hütte grillen die Helden fette Keulen.



PS2 Der hat gesessen: Kleinere Monster können auch nur zwei Jäger erlegen, für größere braucht Ihr heftiges Geschütz.



PS2 Da wird's dem Jäger bange: Um die Dinos zu beobachten, kauert Ihr hinter den vielen Felsen und Büschen.



Monster Hunter

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	Mitte 2004

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

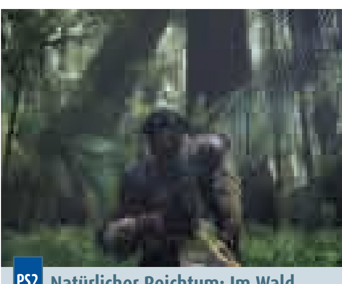
Action mit Grips: Intelligente Dinos sollen die Jagd im Online-Dschungel besonders spannend machen.

Xbox-Alternative

Auch in **True Fantasy Live Online** könnt Ihr mit anderen Internet-Spielern auf Monsterjagd gehen – ab Ende 2004.

Gamecube-Alternative

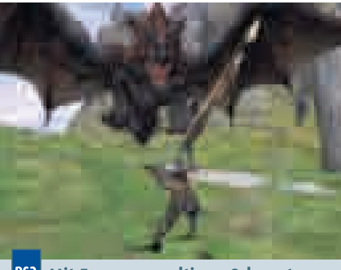
Mitte 2004 wird bei **Phantasy Star Online 3** Kampftaktik ebenfalls wichtig sein, allerdings auf Kartenspielbasis.



PS2 Natürlicher Reichtum: Im Wald bezaubert "Monster Hunter" mit realistisch vielfältiger Botanik.



PS2 Pech bei der Jagd? Um sich zu stärken, können die "Monster Hunter" auch kleinere Fische fangen.



PS2 Mit Eurem gewaltigen Schwert streckt Ihr selbst Flugsaurier nieder, was zählt ist die korrekte Taktik.

An dieser Stelle
habe ich um Hilfe gerufen.

Mobile Multiplayer-Spiele
- Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
- Beeindruckende 3-D-Grafik
- Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
- Triband-Mobiltelefon
- MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de

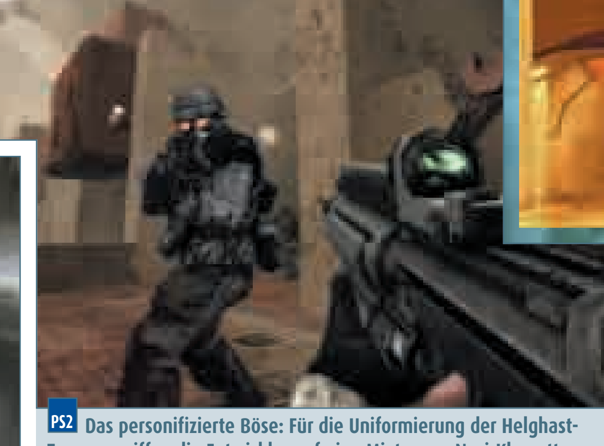




anyone
anywhere





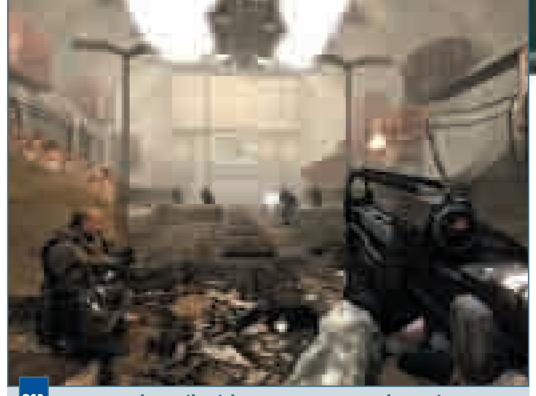


PS2 Das personifizierte Böse: Für die Uniformierung der Helghast-Truppen griffen die Entwickler auf eine Mixtur aus Nazi-Klamotten und Anime-Elementen zurück – das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Killzone

Digitale Kriegserklärung: MAN!AC besucht die Macher der potenziellen Ego-Sensation und wirft sich hinter feindlichen Linien ins Probe-Getümmel.

Waffen-Fetischisten, Fans historischer Schlachten und Leser von einschlägiger Militärliteratur – nicht gerade die Gattung Männer, denen Ihr Eure kleine Schwester anvertrauen würdet. Als Entwickler-Team für "Killzone" taugt der kriegerische Haufen dagegen wie die berühmte Faust aufs Auge. Davon konnten wir uns bei einer Stippvisite in den Amsterdamer Guerrilla-Studios überzeugen.



PS2 Bangemachen gilt nicht: Eure KI-Kameraden agieren eigenständig, komplizierte Order-Menüs gibt's also keine.

PS2 Schmerzhafte Sache: In der von uns angespielten Version spritzt kräftig Blut – ob das hierzulande so bleibt?

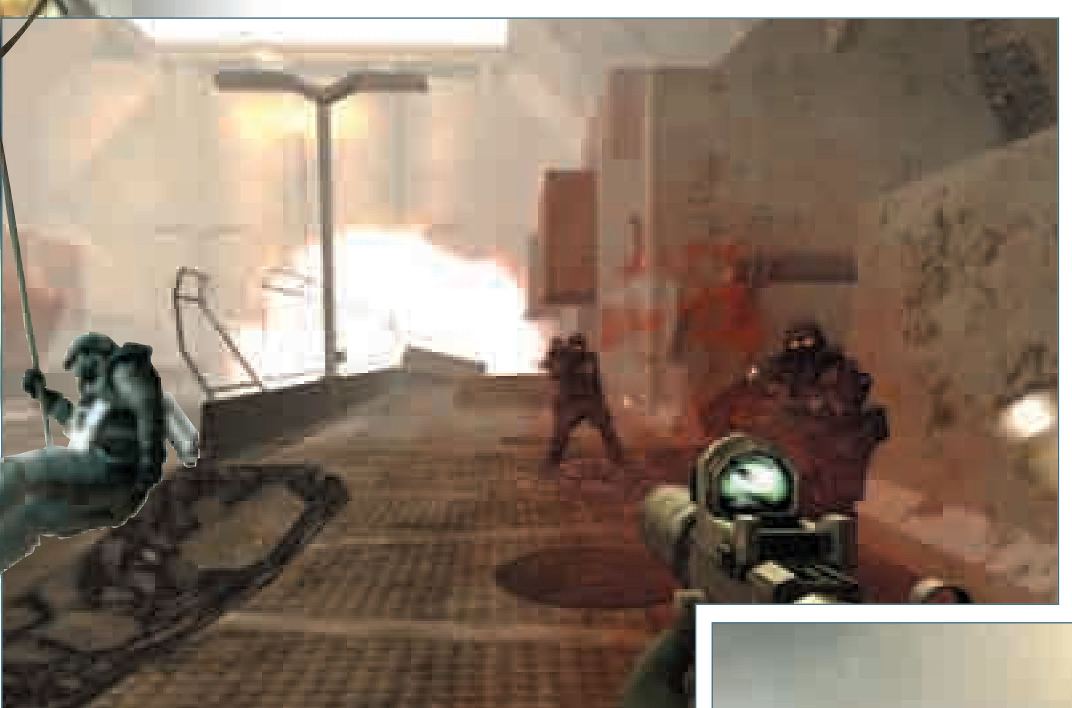
Schlagkräftiges Quartett

Während die grundlegende Story seit unserem letzten Preview (siehe MAN!AC 10/03) unverändert blieb, lichtete sich endlich der Schleier um die spielbaren Charaktere: Zu der bereits bekannten Schleich-Spezialistin Luger und Allround-Söldner Templar gesellt sich ein (Zitat) "Panzer von einem Mann". Um den vierten Krieger im Bunde machte man indes ein großes Geheimnis: MAN!AC erfuhr jedoch exklusiv, dass es sich hierbei um einen verschlagenen Spion namens Hakha handelt. Die Wahl Eures Alter Egos beeinflusst maßgeblich den Spielverlauf: Besitzt doch jedes Baller-Unikat seine individuellen Vorzüge. Während Luger etwa über einen Wärmeblick im "Splinter Cell"-Stil verfügt, ruft Templar per Laser-Markierung martialische Artillerie-Angriffe herbei. Mit dicken Wummen hantieren hingegen alle "Killzone"-Soldaten gerne: Ob nun klobiger Raketenwerfer, futuristisches Sturmgewehr oder fiese Haftmine – solch detaillierte bzw. cool animierte Argumentverstärker bietet kein Konkurrenz-Produkt. Und es kommt noch besser: Sobald Ihr Euch in Schlagdistanz eines Bösewichts befindet, wird die X-Taste zum ultimativen Kopfweh-Spender. Auf Knopfdruck haut Euer Recke nämlich mit dem Gewehrkolben zu und lässt feindliche Schädel knacken – autsch! Wer's noch diabolischer mag, der schlitzt seinem Widersacher gar von hinten die Kehle auf.

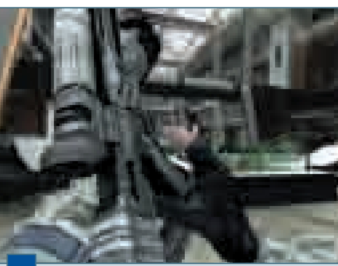


Sehen und Staunen

Obgleich Sonys Action-Hoffnung angesichts zitierter Inhalte durchaus spielerisch überzeugen kann, steht die Technik an vorderster Interessen-Front. Dementsprechend enthusiastisch präsentierte der Guerrilla-Trupp seine aktuellste Preview-Fassung –







PS2 Liebe zum Detail: Beim Kraxeln seht Ihr die Hände Eures Recken (oben).

PS2 Schlachtfeld-Stimmung: Dank ungezählter Script-Ereignisse fühlt Ihr Euch als kleines Rädchen einer riesigen Kriegsmaschinerie.



PS2 Mordsspaß: Mit den montierten Flak-Kanonen räumt Ihr deftig auf.

PS2 Fahle Erscheinung: Der Spion gilt als Experte für hinterhältige Taktiken.



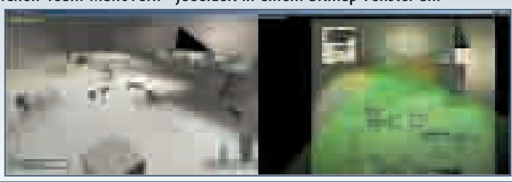
PS2 Kein Betrug: Das Spiel sieht tatsächlich so famos aus, wie die offiziellen Screenshots verheißen – allerdings trüben noch deutliche Ruckler den Ego-Spaß.

ganze acht Solo-Levels durften wir vor Ort ausführlich antesten. Das enorme Potenzial von "Killzone" stach dabei sofort ins Auge: Brillante Surround-Gewitter, atmosphärische Szenarien sowie ein Füllhorn an feinen Texturen treiben PS2-Kollegen à la "Red Faction 2" die Schamesröte ins Gesicht. Für den inszenatorischen Hochgenuss ersannen die holländischen Macher einige innovativ-geniale Programmierkniffe: So setzen sich beispielsweise sämtliche Oberflächenstrukturen aus kleinen Textur-Bausteinen zusammen – der Flickenteppich spart wertvollen Grafikspeicher. Für die Soundeffekte griff man auf noch unkonventionellere Methoden zurück und zertrümmerte kurzerhand einen Büroschrank, um an passende Blech-Geräusche zu kommen. Trotz aller Mitteilungsfreude schlummern die Multiplayer-Modi allerdings weiterhin im Dunkeln. Zwar verspricht Hersteller Sony Online-Modi, genauere Definitionen bleiben jedoch aus. Nichtsdestotrotz erfuhren wir im trauten Gespräch, dass fieberhaft an Splitscreen- wie Koop-Modi gewerkelt wird. *tk*

Fliegende Holländer

Wie die Künstliche Intelligenz von "Killzone" im Detail funktioniert

Wer kennt die Szene nicht: Da schießt man einen Ego-Shooter-Schurken nieder, und sein Kollege zuckt kaum mal mit der Wimper. Damit solch peinliche KI-Patzer in "Killzone" ausbleiben, nutzen die Guerrilla-Programmierer eine Art digitalen Sandkasten, welcher automatisch Gefechte simuliert. So wurden wir Zeuge eines Schusswechsels zwischen CPU-Teams: Während Gruppe A ihre Festung verteidigte, ging Mannschaft B als Aggressor ins Rennen. Die daraus resultierenden Scharmützel verliefen überraschend authentisch: Von einfachem Selbstschutz bis hin zu komplexen Team-Manövern reicht das Spektrum der Computer-Intelligenz. Noch beeindruckender: Dank diverser Zufallsfaktoren läuft jedes Gefecht anders ab. Zugehörige Infos wie Sichtradius oder Geräuschwahrnehmung zeigt das Entwickler-Tool (Bild unten) schließlich jederzeit in einem Bitmap-Fenster an.



Killzone

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Guerrilla, Holland
Hersteller:	Sony
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September 2004

PS2 am Limit: audiovisuell grandioses SciFi-Geschütz mit immens hohem Adrenalin-Faktor und dicker Mehrspieler-Komponente.

Xbox-Alternative

Der Ideengeber geht in die zweite Runde: Im April 2004 will Bungies **Halo 2** abermals die Ego-Szene aufmischen – ob's gelingt?

Gamecube-Alternative

Strohhalm für Software-Egoisten: Einzig Nintendos innovativer Körperwandler **Geist** hält die Baller-Fahne auf dem Würfel hoch.

Xbox



Jade Empire

"Star Wars" war gestern: Rollenspiel-Gigant Bioware stellt sein nächstes Xbox-Projekt vor – MAN!AC liefert die sensationellen Fakten!



XB Trainingszentrum: Im Dojo erlernt Ihr neue Kampfsportarten wie Karate.

XB Labertasche: Auch in "Jade Empire" gibt's haufenweise Dialoge.

XB Buddha lässt grüßen: Vor dem Abenteuer stellt Ihr Euch einen individuellen Charakter zusammen – vom Mönch über die Ninja-Lady bis hin zum Milchbubi.

Malerische Tempel, meditierende Handkanten-Profis und kuriose Sagenwesen – so präsentiert sich der neueste Streich aus dem Hause Bioware. Statt gemütlich eine Fortsetzung zum erfolgreichen "Knights of the Old Republic" zu produzieren, widmet sich die Edelschmiede nunmehr der fernöstlichen Mythologie. Auf sattsam bekannte RPG-Tugenden können sich Genre-Fans trotz des skurrilen Szenarios freuen: Ihr schlüpft nämlich in die Klamotten eines Nachwuchshelden und untersucht Geistererscheinungen, die Eure Heimat jäh ins Unglück stürzen. Nur gut, dass Euer Schüler zahlreiche Kampfsportarten erlernen kann: Die mannigfaltige Offensiv-Palette reicht von Kung-Fu über martialischen Axt-Einsatz bis hin zum Hokuspokus. Besonders letztgenannte Zaubereien faszinieren durch innovative Kniffe: So adaptiert Ihr die Kräfte einer besiegten Kreatur und verwandelt Euch etwa selbst in einen Pferdedämon.

Omnipotenter Anführer

Ein gar noch ambitionierteres Feature stellen die so genannten 'Agents' dar. Bei "Jade Empire" ist CPU-Charakter nämlich nicht gleich CPU-Charakter: Während friedliebende Bürger lediglich für Plausch-Zwecke herhalten, lassen sich die zitierten KI-Agenten von Euren Taten beeindrucken bzw. als polygonale Helfer anheuern. Demnach betraut Ihr Eure Untergebenen mit Spezialeinsätzen oder lasst sie diplomatische Verhandlungen führen – mal sehen, wie sich diese hochtrabende Idee umsetzen lässt. Hinsichtlich der Heimat-Basis betritt Bioware ebenfalls Konsolen-Neuland: Dienten die Städte bisheriger Fantasy-Epen höchstens als Einkaufs- bzw. Ruheort, dürft Ihr im Jade-Imperium mit steigender Reputation am Herkunftsdorf herumdoktern. Egal ob Ihr nun Festungsmauern, majestätische Götterstatuen oder Martial-Arts-Tempel errichten wollt – die Beschaffenheit des Hauptquartiers liegt in Eurer Hand. Ambivalente Zocker freuen sich zudem über den freien Handlungsverlauf. Ähnlich "KOTOR" entscheidet Ihr selbst, ob Euer Recke heroische Taten vollführt oder marodierend durchs Land zieht.

In puncto Grafik versprechen die talentierten Macher schließlich völlig neue Programm-Routinen: Echtzeit-Beleuchtung, feine Animationen sowie detaillierte Schauplätze sollen Konkurrenz-Produkte wie "Sudeki" im Xbox-Regen stehen lassen. *tk*



XB Fantastische Auen: Bei der Levelgestaltung ließ sich Entwickler Bioware vom antiken China beeinflussen. Bizarre Götterwelten besucht Ihr freilich ebenfalls.

Jade Empire

Xbox

Entwickler:	Rollenspiel
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Bioware, Kanada
D-Termin:	3. Quartal 2004

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

RPG-Träume aus Fernost: Epochale Einflussmöglichkeiten, schicke Technik und frisches Szenario verheißen einen Megahit!

Playstation-2-Alternative

Sonys Rollenspieler warten sehnsüchtig auf die PAL-Fassung von **Final Fantasy X-2** – im Frühjahr soll's endlich erscheinen.

Gamecube-Alternative

RPG-Dürre auf dem Würfel: Lediglich Namcos **Tales of Symphonia** macht Fantasy-Freaks glücklich – ob's hierzulande kommt?


XIII
WWW.XIII-THEGAME.COM
SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
PAL
XIII
UBISOFT
DARGAUD
KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...
HIT PLAYZONE 87%
play KING 91%
PlayStation 2 STAR 85%
HIT XBOX ZONE 87%
PC ACTION GOLD 86%
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A). " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Micosoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
gameloft
DARGAUD
UBISOFT

Bujingai

Man sieht den Feind vor Combos kaum: In Taitos Dämonenjäger-Action erwarten Euch effektreiche Schwertkämpfe!

"Devil May Cry" hat's vorgemacht, bald könnt Ihr Euch vor ähnlichen Zombieschlachten kaum noch retten. Einen besonders spektakulären Vertreter liefert "Gungrave"-Entwickler Red Entertainment mit "Bujingai", das in naher Zukunft spielt: Bei einem Atomgau wird Asien von Mikrowellen verstrahlt, die nicht nur sämtliche Elektronik und Maschinen lahm legen, sondern auch allerlei Dämonen samt ihrem König Ogre erwecken. Zum Glück gibt's vor Ort noch Helden, die ohne Hightech auskommen: Ihr steuert den Martial-Arts-Künstler Lui, der mit Zaubergeschossen und Doppelschwert durch düstere Städte, Bambuswald und asiatische Tempel stürmt – um der Teufelsbrut den Garaus zu machen!

Combo-König

Der erste Demolevel macht Lust auf mehr: Euer Held beherrscht Doppelsprung, Hangler, Walljumps und kann sogar schräg die Mauer nach oben laufen oder im Gleitflug weit entfernte Absätze erreichen. Ähnlich "Devil May Cry" sind die Levels in Areale unterteilt, die durch Türen oder Tore miteinander verbunden sind: Wer weiter will, muss erst alle Monster plätten. Das geschieht mittels ratternden 80-Hit-Combos, die gleich mehrere Schleimzombies und Schattenkrieger treffen: Mit den Feuertasten verteilt Ihr Horizontal- und Wirbelcombos, entfernte Feinde trefft Ihr mit Feuergeschossen. Dabei zucken Energiewellen und Blitzgewitter nur so über den Bildschirm, manchmal verliert Ihr gar den Helden aus den Augen! Dank Zielfunktion ist das kein Problem und solange es donnert, könnt Ihr sicher sein, dass die Hiebe sitzen. Hoffentlich wird Red Entertainment den talentierten Helden mit kniffligeren Kletterpartien fordern, als das in Konkurrenzspielen der Fall ist. Denn was die Demo ebenfalls zeigt, hat der routinierte Konsolen-Dämonenjäger schon fast über: Ihr sammelt Seelen und kauft dafür neue Zauber – nach jedem Abschnitt werden Sammellust, Zeit, Combos & Co. mit Noten und Bonusseelen belohnt. *oe*



PS2 Gemeiner Hinterhalt: Die Dämonen halten sich oft einige Sekunden versteckt, um dann plötzlich hinter Eurem Rücken aufzutauchen.

PS2 Blendend: Die spektakulären Schwertschweife lassen für Sekunden den kompletten Bildschirm grell leuchten.

PS2 Knifflig: Um das Plateau zu erreichen, müsst Ihr an jeder Stange Schwung holen und präzise hüpfen.

Gackt

PS2 Ja, das ist ein Mann: Gesicht und Stimme des Helden werden dem japanischen Popstar Gackt entliehen.



Bujingai

Playstation 2

Entwickler:	Red Entertainment, J
Hersteller:	Taito
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Mitte 2004

MAN!AC-Prognose (0–10)

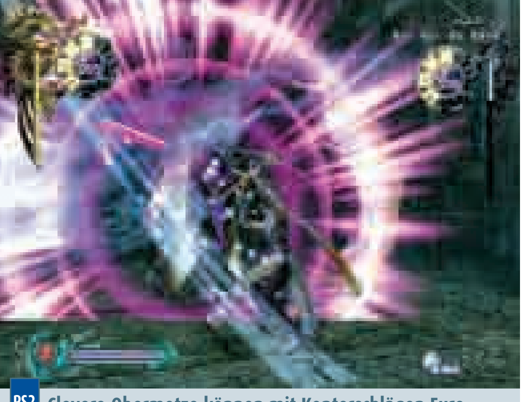
Monströs: Leuchtende Schwertwirbel und haushohe Höllenfürsten versprechen aufregende Kampf-Action.

Xbox-Alternative

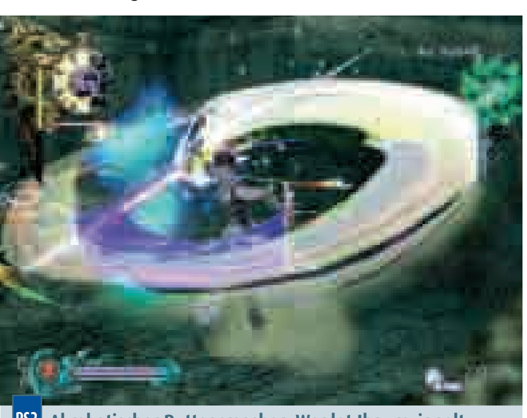
Als asiatischer Kampfsportexperte werdet Ihr auch in Tecmos **Ninja Gaiden** allerlei Dämonen und Monster aufmischen.

Gamecube-Alternative

Spektakuläre Schwertgefechte erwarten Euch auch in Ubisofts **Prince of Persia**, das nächstes Jahr über den Ladentisch wandert.



PS2 Clevere Obermotze können mit Konterschlägen Eure Combos brechen, dann trennt eine Energiewelle die Streiter.



PS2 Akrobatischer Buttonsmasher: Werdet Ihr umzingelt, befreit Ihr Euch mit dem Schwertwirbel.



Front Mission 4

Totgeglaubte leben länger: Mit der vierten Episode, Neuauflagen und einer Online-Version schickt Square-Enix seine Wanzer erneut aufs Schlachtfeld.

Squares Strategieserie "Front Mission" entführt Euch in eine düstere Zukunft, in der wenige Regierungsgemeinschaften wie OCU ('Oceana Community Union') und USN ('United States of New Continent') die Welt regieren. Die politische Lage ist gespannt, denn die mächtigen Konzerne zanken sich regelmäßig um die neusten Superwaffen. Egal ob mächtige Midas-Bombe oder genetisch optimierte Soldaten, die Intrigen-reiche Handlung überrascht Euch mit immer neuen Facetten und enthüllt die Helden schließlich als ahnungsloses Werkzeug der Machthaber – ganz schön gemein!

PS2 Auf der PS2 lässt sich die neue Levelkarte beliebig drehen und neigen: Der blaue Radius markiert die Reichweite des Wanzers.

PS2 Attacke aus der Luft: Gegen fliegende Feinde verteidigen sich die Wanzer mit MP und Lenkraketen.

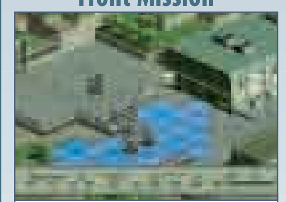
Doppeltes Abenteuer

Wie im Vorgänger werdet Ihr auch in "Front Mission 4" zwischen zwei Helden-Plots wählen, um die Handlung aus verschiedenen Perspektiven zu entdecken. Diese spielt erstmals auch in Europa, auf dem Territorium der EC ('Euro Community'): Das Abenteuer beginnt 2096 mit einem Überfall auf eine deutsche Militärbasis, dem die Waffenforscherin Elsa im letzten Augenblick entkommen kann. Alternativ steuert Ihr den abtrünnigen Soldaten Darril, der die düsteren Machenschaften seiner Landsleute aufdeckt.

In den vielen Kämpfen lenken Helden und Begleiter je einen so genannten Wanderpanzer, kurz Wanzer: Diese zwei- oder vierbeinigen Kampfroboter werden mit Panzerfahrzeugen und Kampfhubschraubern locker fertig und nehmen im Verband sogar stählerne Megaspinnen und Superkanonen auseinander. Dazu ziehen Helden und Feinde abwechselnd durch 3D-Arenen von rund 30 mal 30 quadratischen Feldern und durchlöchern sich gegenseitig mit Lenkraketen, Flinten und Impulswaffen. Dabei werden nicht nur die effektreichen Animationen, sondern auch vielfältige Piloten-Talente für Aufsehen sorgen: Besonders die Obermotze lassen sich nur mit wuchtigen Team-Manövern und Combos verschrotten. In den komplexen Kämpfen werdet Ihr zudem viele taktische Aspekte berücksichtigen: Manche Scharfschützengewehre treffen z.B. nur auf acht Felder Entfernung optimal und Festungswälle können nur Wanzer mit Jumppack erklimmen.

▪ ▪ ▪ Front Mission – Die Serie ▪ ▪ ▪

Front Mission



Genre	Strategie
Release	1995
Systeme	SNES, Wonderswan, PSone

Einfache Bedienung und komplexes Taktiksystem: Schon das erste "Front Mission" verwickelt Euch mit isometrischen Arenen auf mehreren Ebenen in knifflige Mech-Kämpfe – wenn auch nur in Bitmap-Optik. So können Eure Wanzer-Piloten bereits neun Duell-Talente lernen und ihre Robos mit vielseitigen Waffen ausrüsten. Dabei stehen in den 29 Missionen bis zu 17 Einheiten unter Eurem Kommando.

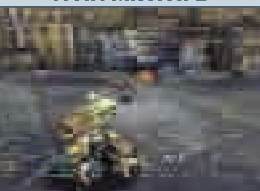
Front Mission Gun Hazard



Genre	Action
Release	1996
System	SNES

Action-Ballerei mit Rollenspielelementen: Im Kartenmodus wählt Ihr aus verschiedenen Missionspfaden und die einzelnen Level durchlöchert Ihr aus der Seitenperspektive. Wie bei den Taktikspielen kassiert Ihr für jede Mission Moneten und experimentiert mit allerlei Ersatz- und Tuning-Teilen sowie vielfältiger Bewaffnung – probiert die Levels mit unterschiedlicher Ausrüstung!

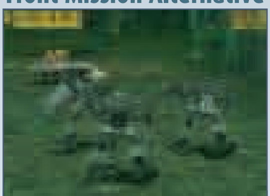
Front Mission 2



Genre	Strategie
Release	1997
System	PSone

Endlich 3D: Polygon-Areale ermöglichen spektakuläre Handlungssequenzen sowie Duelle mit Kameraschwenks und -fahrten. Für die Kämpfe zoomt die Kamera aber nicht ins Iso-Schlachtfeld, sondern wechselt wie bei Rollenspielen in eine 3D-Arena. Tipp für Importfans: Nicht die Handlung, aber zumindest die Menüs lassen sich in den Optionen auf Englisch schalten – danke Square!

Front Mission Alternative



Genre	Echtzeit-Strategie
Release	1997
System	PSone

Im besten Echtzeit-Strategiespiel für die PSone dreht und zoomt Ihr die Kamera um Eure drei Mechplatoons, legt auf der Karte Marschrouten fest und gebt Befehle wie 'Angriff!' und 'Feuer einstellen!' – den Rest erledigen Eure intelligenten Piloten selbstständig. Dank kompakten Menüs haben auch westliche Spieler das japanische Abenteuer im Griff: Greift im korrekten Augenblick die Flanke an!

Front Mission 3



Genre	Strategie
Release	1999
System	PSone

"Front Mission 3" gibt's auch in Europa: Dank verbesserter 3D-Grafik ballern die Wanzer nun ihre Raketen durchs Schlachtfeld. Auch bei Handlung und Vielfalt hat Square zugelegt: Ihr spielt zwei Storys und hackt Konzern-Homepages im 'eingebauten' Internet. Ebenfalls neu: Ihr könnt feindliche Piloten aus den Mechs schlagen und aussteigen, um leere Kampfmaschinen zu übernehmen.

Und noch mehr Missionen...

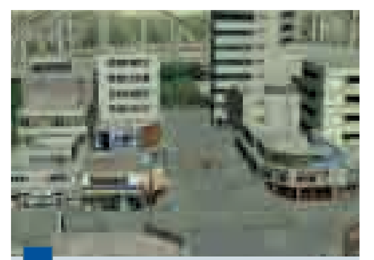
Neben "Front Mission 4" kündigt Square-Enix zudem weitere Produkte an: "Front Mission History" kommt in Japan Ende des Jahres für PSone und vereint die ersten drei Strategie-Episoden samt umfangreichem Merchandise-Paket – Import-Sammler müssen sich aber sputen, denn die Auflage ist auf 20.000 Stück begrenzt. Ganz neu wird dagegen "Front Mission Online" für PS2 sein, das für 2004 geplant ist: Wanzer-Piloten basteln individuelle Mechs zusammen und beteiligen sich an Schlachten – ob in Echtzeit oder rundenweise, das wollte man nicht verraten.



PS2 Graue Wolken und düstere Atmosphäre in deutschen Landen: Die Geschichte von der gutgläubigen Heldin Elsa beginnt mit einem Überfall auf eine streng ...



PS2 ...geheime Militärbasis, bei der ein Platoon neue Superwaffen klauen will – während Kollege Darril in der südamerikanischen Sonnenhitze brutzelt!



PS2 Die gewaltigen Levelarchitekturen werden deutlich komplexer ausfallen als im Vorgänger...

PS2 ... und zudem teilweise animiert daherkommen: Erkennt Ihr die beweglichen Hafenkräne im Hintergrund?

Ab in die Werkstatt

Zwischen den Kämpfen zerlegt Ihr Eure Wanzer in ihre Einzelteile, um z.B. die Arme durch robustere oder treffsicherere Modelle zu ersetzen. Selbst Bordcomputer und Software erfordern regelmäßige Updates und Abstimmung auf die Ausrüstung. Letztere ist aber wesentlich komplizierter als bei einer üblichen Rollenspiel-Party: Immer nur die fettesten Teile der lokalen Händler könnt Ihr nicht zusammen schweißen, denn jede Tonne belastet das Getriebe und macht den Mech schwerfälliger. So könnt Ihr zwar einem Wanzer zwei Raketenbatterien auf die Schultern schrauben, dann muss er aber im Nahkampf mit den bloßen Fäusten boxen.

Details zum aus dem Vorgänger bekannten Internet der Zukunft, über neue Funktionen oder Taktikelemente wollte Square-Enix bislang nicht verraten. Die erste Demo zeigt hauptsächlich spektakuläre Schlachtanimationen sowie wenige echte Spielszenen, die mit opulenten Brücken- und Bunkerarchitekturen beeindrucken: Ein Video findet Ihr unter www.square-enix.co.jp/fm/. *oe*

Front Mission 4

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Strategie
D-Termin:	unbekannt

Darauf haben Fans gewartet: Auf der PS2 werdet Ihr die Wanzer endlich in aufwändigen Massenschlachten beobachten.

Xbox-Alternative

Auch in **Steel Battalion: Line of Contact** stampfen die Mechs, allerdings in Echtzeit und auf dem Online-Schlachtfeld.

Gamecube-Alternative

Strategen freuen sich auf Jalecos **Goblin Commander**, in dem Ihr die Fantasie-Monster in Echtzeit in die Schlacht führt.

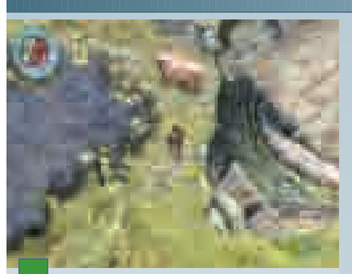


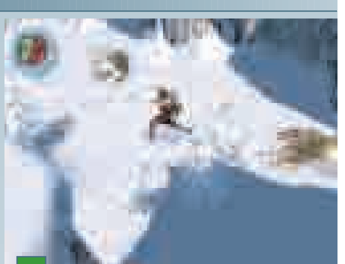
PS2 Voll auf die Zwölf: Für den Nahkampf optimierte Mechs schrotten mit einer Geraden schon mal Arm oder Waffe.



PS2 Die Handlung präsentiert "Front Mission 4" in 3D-Animationen (Bild) und aufwändigen Renderfilmen.

The Bard's Tale


XB Ausgefeilte Umgebungen schaffen zusätzliche Atmosphäre.


XB Weg hier! Mit Wölfen ist anfangs nicht zu spaßen.

Ältere Semester werden schon beim Titel von InXiles neustem RPG aufhorchen. Schließlich handelt es sich tatsächlich um eine Fortsetzung der brillanten Rollenspiel-Trilogie aus den 80ern, die damals auf allen gängigen Plattformen Erfolge feierte. Dabei wurde neben Grafik und Story auch das Spielprinzip aufgefrischt: Statt in Egosicht durch Dungeons und Städte zu schlendern, flaniert Ihr nun aus der Vogelperspektive (nach "Baldur's Gate: Dark Alliance"-Vorbild) durch detaillierte Landschaften rund um das berüchtigte Abenteurerstädtchen Skara Brae. Besonderes Augenmerk wurde auch auf ein professionelles Drehbuch samt umfangreichen Dialogen gelegt. Brian Fargo (Produzent des Ur-"Bard's Tale" und Chef von InXile) sorgt höchstpersönlich dafür, dass der Titel nicht allzusehr von seinen Wurzeln abweicht. Wichtige Faktoren seien dabei der typische Humor, süffige Tavernen sowie stimmungsvolle und natürlich magische Bardenlieder. Diese dienen nun auch noch zum Beschwören von allerlei biestigen Kreaturen, um dem Helden in den Echtzeitkämpfen aus der Patsche zu helfen. Für genug Abwechslung sollen 14 verschiedene Szenarien mit jeweils bis zu vier Ebenen sorgen. Hobby-Barden sollten schon mal ihre Laute stimmen.

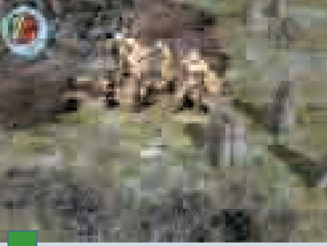

The Bard's Tale

Playstation 2 / Xbox / Gamecube

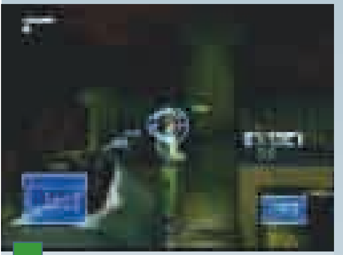
Entwickler:	InXile, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt [PS2]
	nicht bekannt [Xbox]
	nicht bekannt [NGC]

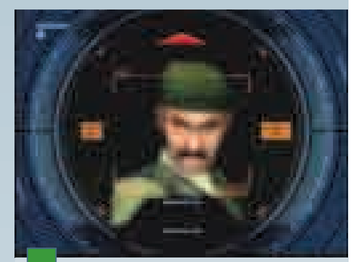
MAN!AC-Prognose

Nichtlineare Fortsetzung des Klassikers, die mit umfangreicher Story und interessanten Barden-Features auftrumpft.


XB Im Echtzeit-Kampf könnt Ihr die Zeit anhalten, um Kommandos in Ruhe einzugeben.

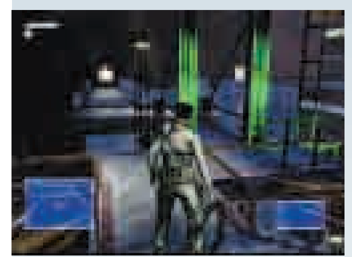
Mission: Impossible Operation Surma

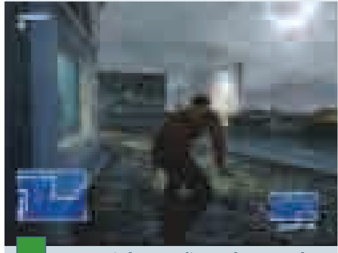

XB Schlaf schön: Per Betäubungsschuss schaltet Ihr Wachen aus.


XB Gesichter des Todes: Klappt das Foto, bastelt Ihr eine Tarnmaske draus.

Nach Ubisofts "Splinter Cell"-Erfolgen setzt auch Atari auf die Stealth-Karte und veredelt das eigene Spion-Abenteuer mit einer namhaften Lizenz: In "Mission: Impossible – Operation Surma" schlüpft Ihr in die Rolle von IMF-Größe Ethan Hunt und sollt gefährliche Missionen erfüllen. Wie beim Genrekollegen liegt der Schwerpunkt dabei nicht auf hektischer Ballerei, sondern vorsichtigem Vorgehen: Wer unbedacht drauflos stürmt, wird im Handumdrehen ein Opfer der feindlichen Wachen, deshalb ist Schleichen und bedachtes Ausspähen der Umgebung Trumpf – klar, dass Ihr dafür Spionhilfen wie elektronisches Fernglas und Dietriche ebenso im Gepäck habt wie ein Nachtsichtgerät und fernlenkbare Minihelikopter.

Unsere Vorabversion hatte noch mit zahlreichen Bugs zu kämpfen, zeigt aber bereits auf, dass sich nicht nur "Splinter Cell"-Fans freuen dürfen: Originell sind Ethan Hunts Einsätze zwar nicht, machen aber einen vielversprechenden Eindruck – im Dezember soll's so weit sein.




XB Mann vieler Outfits: Ethan steckt nicht nur im Tarnanzug (oben), sondern trägt auch mal Zivilklamotten.


Mission: Impossible Operation Surma

Playstation 2 / Xbox

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [NGC]

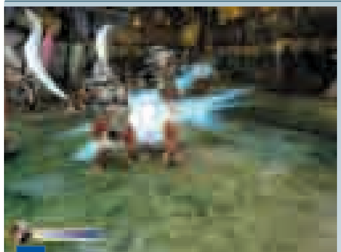
MAN!AC-Prognose

Sam Fisher lässt grüßen: Spannende Schleich-Action mit viel Abwechslung und Potenzial – wird Ethan Hunt der neue Top-Spion?


SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

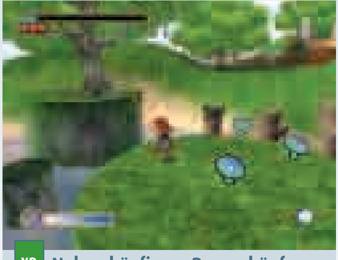
+++ Liebelei mit Sony: Namcos brachiale Kriegsaction "kill.switch" wird in Europa nur auf der PS2 erscheinen. US-Zocker freuen sich hingegen über eine zusätzliche Xbox-Fassung. **+++ Würfel ohne Berühmtheiten:** Rockstars skurrile MTV-Prügelei "Celebrity Deathmatch" wird nicht mehr für den Gamecube erscheinen. Die PSone-, PS2 und Xbox-Versionen stehen unterdessen seit kurzem in amerikanischen Videospiel-Läden. **+++ Comeback des Action-Cops:** Namco arbeitet an einer Fortsetzung zum Baller-Epos "Dead to Rights". Neben einer neuen Grafik-Routine werden Schwertkämpfe versprochen. Der Titel soll Ende 2004 für Xbox sowie PS2 erscheinen. **+++ Aufgemöbeltes Doppelpack:** Die Xbox-Fassungen von Rockstars "GTA"-Reihe bekommen diverse Extras spendiert. So freut Ihr Euch über Progressive Scan, verbesserte Texturen, editierbare Soundtracks, Dolby-Digital-Sound und ausgemerzte Bugs. **+++ Nur für PS2:** Argonauts kuriose Martial-Arts-Action "I-Ninja" wird angesichts eines Exklusivabkommens ausschließlich auf der PS2 erscheinen. **+++ Sternenkrieger zum Zweiten:** Bioware arbeitet bereits an der Fortsetzung zu "Star Wars: Knights of the Old Republic". Allerdings wird ein Großteil der Entwicklungsarbeit zum Partnerstudio Obsidian Entertainment ausgelagert. **+++ Schade drum:** Microsoft lässt durchsickern, dass die Nippon-Produktion "Magatama" (siehe MAN!AC 10/03) nicht in Europa oder Amerika erscheinen wird – bleibt also nur der Gang zum Importhändler. **+++ Versteckter Klassiker:** In Tecmos kommendem Xbox-Knaller "Ninja Gaiden" können findige Zocker das gleichnamige NES-Original freispielen. **+++ Beliebter Sport:** Für die Fußball-Simulation "Pro Evolution Soccer 3" hat Hersteller Konami alleine in Europa über eine Million Vorbestellungen erhalten. **+++ Und nochmal "Pro Evolution Soccer 3":** Laut unbestätigten Gerüchten arbeitet Konamis Tokyo-Studio bereits an einer Xbox-Umsetzung des Kicker-Hits. **+++ Comeback der coolen Bullen:** Empire sicherte sich die Rechte an einer Fortsetzung zum spaßigen Action-Rennspiel "Starsky & Hutch". **+++ Skandal-Spiel:** Die indizierte Straßenschlacht-Simulation "State of Emergency" wird laut Entwickler VIS mit einer Fortsetzung bedacht – wer's braucht?! **+++ Luke Skywalker auf der Xbox?** Unbestätigte Quellen sprechen von Xbox-Umsetzungen der "Star Wars"-Trilogie. Demnach würden sowohl "Rogue Squadron" und "Rogue Leader" als auch "Rebel Strike" für die Microsoft-Konsole erscheinen. **+++ Lockmittel:** Shigeru Miyamotos GBA-Link-Liebe "Pac-Man Vs." wird in den USA mit ausgewählten Gamecube-Titeln von Namco gebündelt – ob Europäer ebenfalls in den Gratisgenuss kommen werden, ist noch unbekannt.

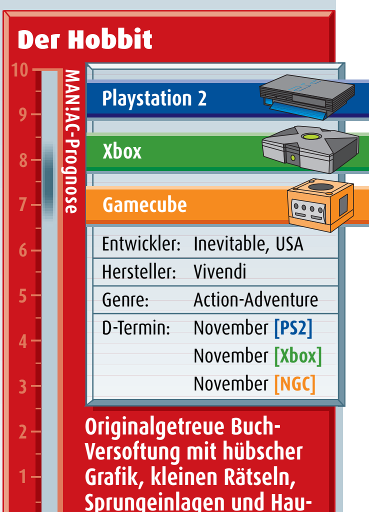
Der Hobbit


PS2 Kleiner Hobbit ganz groß: Dank 'Stich' haben Orks nix zu lachen.

Nach Vivendis lauer Versoftung des ersten "Herr der Ringe"-Teils wagt sich der Hersteller erneut an Tolkiens Werk. Diesmal wird die Story des Hobbits in ein hübsches Action-Adventure gepackt. Dabei hielt man sich wiederum recht genau an die Buchvorlage. Ihr beginnt das Abenteuer im malerischen Auenland und brecht als Bilbo Beutlin mit neun Zwergen auf, um Smaugs Schatz zu heben. Neben Kämpfen mit allerlei Untieren (via praktischem Auto-Aim) stehen auch diverse Rätselchen an. Meist sucht Ihr bestimmte Gegenstände oder löst Schalter oder Hebel aus, um weiterzukommen. Dabei erhält der kleine Hobbit immer stärkere Waffen (inklusive dem blau leuchtenden Schwert 'Stich') und wird mit genug Mutpunkten auch immer resistenter. Grafisch entwickelt der Titel seinen eigenen märchenhaften Stil: Fans der Verfilmungen müssen sich umgewöhnen. Die gute Steuerung sowie die passende Sounduntermalung verquicken die routinierte Mischung aus Jump'Run'Einlagen und Adventure zu einem soliden wenn auch nicht außergewöhnlichen Titel. Wir sind gespannt!

XB Über Stock und Stein führt die große Reise des kleinen Bilbo Beutlin.


XB Neben häufigem Rumgehüpfe sammelt Ihr auch Pilze, Gold und Mut.


Der Hobbit

MAN!AC-Prognose

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Inevitable, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Originalgetreue Buch-Versoftung mit hübscher Grafik, kleinen Rätseln, Sprungeinlagen und Hau-Drauf-Kämpfen.

Asterix & Obelix XXL


PS2 Klein, aber oho: Ganz wie im Comic räumt Asterix fast im Alleingang mit den Römern auf.


PS2 Prügel in Dosen: Die Verteidigungsformation hilft den Armeeopfern wenig.

Fans des gallischen Kriegerduos, die unlängst im Kino eine denkbar unpassend von Erkan und Stefan synchronisierte Quatschfassung der Zeichentrickfilme ertragen mussten, bekommen von Atari Trost gespendet. Dort kehrt man zu den französischen Wurzeln zurück und strickt dem nationalen Comic-Gut mit "Asterix & Obelix XXL" ein frisches Jump'n'Run auf die Leiber.

Die Römer haben fieserweise nun doch mal Euer Dorf erobert und die ganzen Bewohner entführt – natürlich könnt Ihr das nicht zulassen und macht Euch zur Rettung auf. Dabei übernehmt Ihr wechselweise die Kontrolle über beide Helden, die entsprechend unterschiedlich ausgestattet sind: Asterix ist flinker und hat etwas mehr Grips, Obelix dagegen zertrümmert von Haus aus dicke Brocken ohne Hilfe. Natürlich dürft Ihr im Zuge der typischen Hüpfspielkost auch stapelweise römische Legionäre verdreschen. Das ganze ist nett und lieb in Szene gesetzt, ohne derzeit die Genrekönige zu gefährdern – mal sehen, was die fertige Fassung bringt.

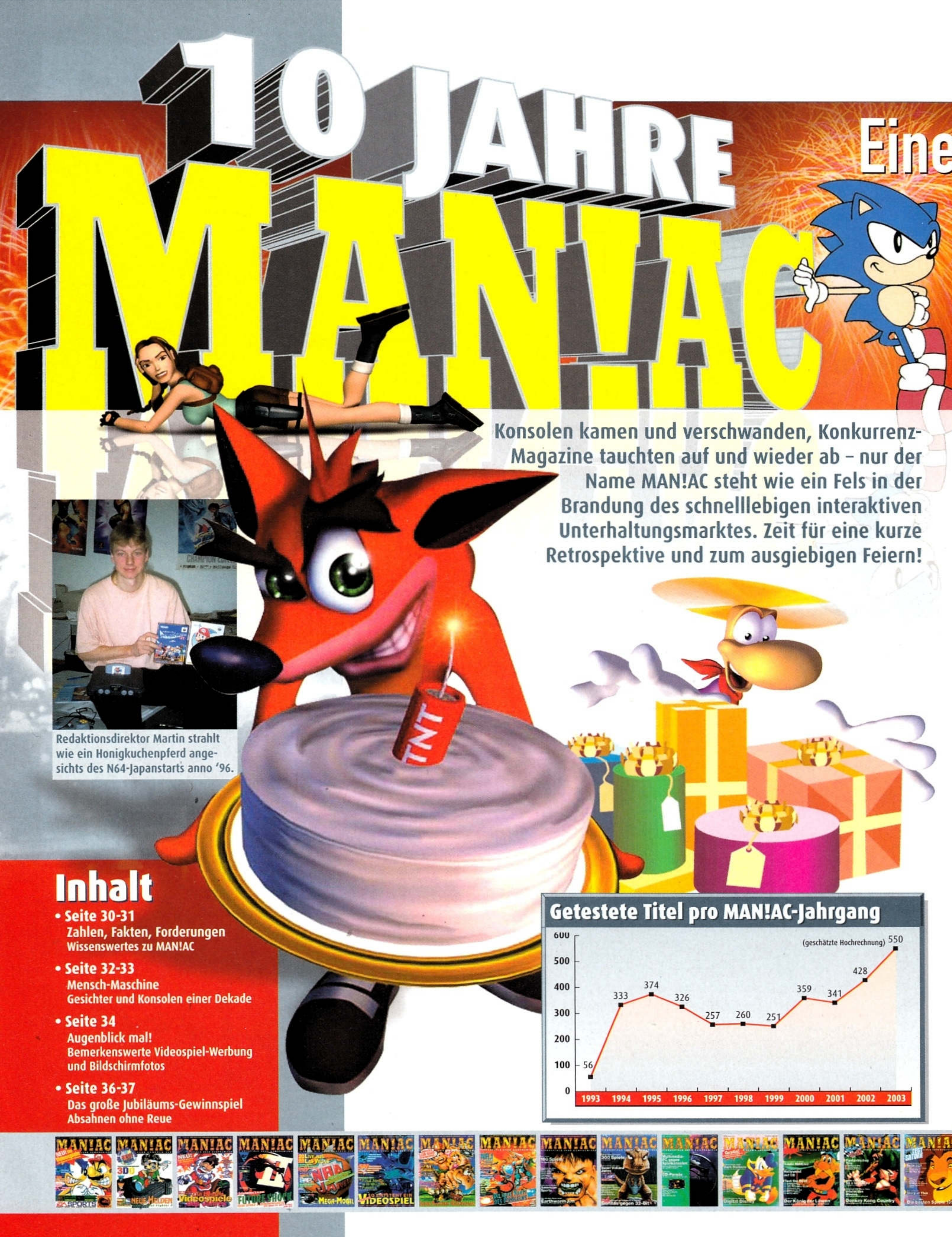

Asterix & Obelix XXL

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Entwickler:	Etranges, Fankreich
Hersteller:	Atari
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November

Spaßiges Hüpfspiel, das den Stil der Vorlage unterhaltsam einfängt, ohne dabei besonders innovativ zu sein.



10 Jahre MAN!AC

Konsolen kamen und verschwanden, Konkurrenz-Magazine tauchten auf und wieder ab – nur der Name MAN!AC steht wie ein Fels in der Brandung des schnelllebigen interaktiven Unterhaltungsmarktes. Zeit für eine kurze Retrospektive und zum ausgiebigen Feiern!

Redaktionsdirektor Martin strahlt wie ein Honigkuchenpferd angesichts des N64-Japanstarts anno '96.

Inhalt

- **Seite 30-31**
  Zahlen, Fakten, Forderungen
  Wissenswertes zu MAN!AC
- **Seite 32-33**
  Mensch-Maschine
  Gesichter und Konsolen einer Dekade
- **Seite 34**
  Augenblick mal!
  Bemerkenswerte Videospiel-Werbung und Bildschirmfotos
- **Seite 36-37**
  Das große Jubiläums-Gewinnspiel
  Absahnen ohne Reue

Dekade im Zeichen der Videospiele


Gehaltsscheck verloren – oder warum wühlt Chefredakteur Olli im Müll?

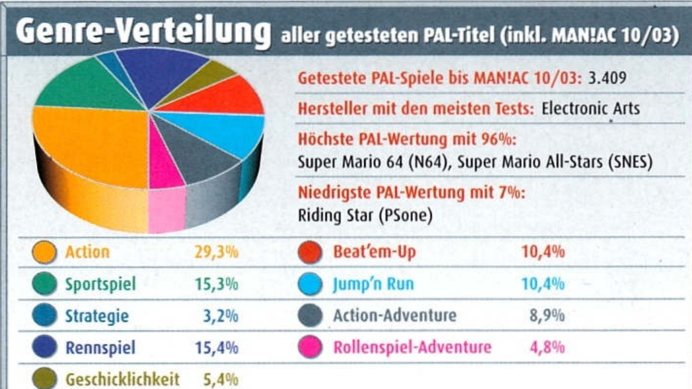

Dienst am Leser: Ex-MAN!AC Tobias Hartlehnert beim Abo-Verpacken.

Seit unserem letzten dicken Jubiläum – der Feier der 100sten Ausgabe in MAN!AC 02/02 – hat sich viel getan. Wir begrüßten die Xbox sowie den Gamecube in Deutschland und mussten unser Schwestermagazin *PLAYERS* Ende 2002 leider zu Grabe tragen – unter den Erwartungen liegende Verkäufe machten diesen drastischen Schritt notwendig.
Das Massaker von Erfurt und die folgenden, mitunter schlecht recherchierten Sensationsreportagen rückten die Videospiel- und Computerszene kurzzeitig in ein schlechtes Licht, während MAN!AC nach den Hintergründen fragte (Heft 07/02).

Innovativ & interessant

Wesentlich positiver dagegen sind unsere Erinnerungen an die Neugestaltung der MAN!AC: Seit der Ausgabe 11/02 erstrahlt Euer Lieblingsmagazin in neuem Glanz. Moderner, übersichtlicher und noch informativer (Stichwort: Infokästen in den Previews und den Tests) – laut letzter Leserumfrage haben wir diese Ziele voll erfüllt.
Doch Stillstand ist für uns MAN!ACs ein Fremdwort: Mit der GameTracks Musik-CD verwirklichten wir uns einen langgehegten Wunschtraum – die Compilation von Videospiel-Sounds stieß bei Euch auf überwältigende Resonanz (siehe Umfrage auf den Leserbrief-Seiten). Eine Wiederholungstat scheint seitdem nicht ausgeschlossen... Unsere Offensive kumulierte schließlich in dieser Ausgabe mit der ersten MAN!AC-DVD: Satte 111 Minuten Videospiel-Spaß und interessante Einblicke in die Vergangenheit der Redaktion erwarten Euch auf dem randvollen Silberling.
In diesem Sinne: Viel Spaß mit den folgenden Seiten und der DVD – lasst die Korken ordentlich knallen! *os/tk*

Genre-Verteilung aller getesteten PAL-Titel (inkl. MAN!AC 10/03)



Getestete PAL-Spiele bis MAN!AC 10/03: 3.409
Hersteller mit den meisten Tests: Electronic Arts
Höchste PAL-Wertung mit 96%: Super Mario 64 (N64), Super Mario All-Stars (SNES)
Niedrigste PAL-Wertung mit 7%: Riding Star (PSone)

Genre	Anteil	Genre	Anteil
Action	29,3%	Beat'em-Up	10,4%
Sportspiel	15,3%	Jump'n Run	10,4%
Strategie	3,2%	Action-Adventure	8,9%
Rennspiel	15,4%	Rollenspiel-Adventure	4,8%
Geschicklichkeit	5,4%		











Die 10 inoffiziellen MAN!AC-Erkenntnisse

Was wir alles aus einem Konsolen-Jahrzehnt gelernt haben

I. Böse Buben stehen in der Gefahrenzone
Ob Benzinfässer, abstürzende Kisten oder aktivierbare Automatik-Geschütze – virtuelle Fieslinge halten sich dort auf, wo bei jedem Nicht-Lebensmüden die Alarmglocken schrillen.
Paradebeispiel: Freedom Fighters
Ausreißer: Halo

II. Kisten stecken voller Überraschungen
Kennt Ihr jemanden, der Munition oder gar Lebensenergie in heimischen Truhen aufbewahrt? Wir auch nicht! Trotzdem greifen Entwickler geradezu besessen auf die Idee zurück, unzählige Goodies in aufbrechbaren Boxen zu verstecken.
Paradebeispiel: Ratchet & Clank
Ausreißer: Soul Reaver 2

III. 100 ist die magische Zahl
Sammler werden belohnt – zumindest wenn's nach Zocker-Konventionen geht. Bekommt Ihr doch bei nahezu jeder Hüpferei für 100 eingesackte Items ein Bildschirmleben spendiert.
Paradebeispiel: Mario-Serie
Ausreißer: Blinx

IV. Helden können einfach alles
Aus Klempnern werden Weltenretter, Agenten hangeln ewig an Vorsprüngen und knuffige Bubis fuchteln mit Riesenschwertern rum – Polygon-Heroen pfeifen auf die Gesetze der Logik.
Paradebeispiel: Final Fantasy 7
Ausreißer: Metal Gear Solid 2

V. Polygone besitzen göttliche Widerstandskraft
Offensichtlich möchte kein Spieler mit KI-Pappkameraden konfrontiert werden. Anders lässt sich deren unglaubliche Stärke (Schurken schlucken brav viele Kugeln) kaum erklären.
Paradebeispiel: Fire Warrior
Ausreißer: SOCOM

VI. Zu kleine Rucksäcke existieren nicht
Wer zehn Wummen, dutzende Heilpakete sowie weitere Rätselgegenstände mitschleppen will, braucht einen zusätzlichen Träger. Nicht so bei den meisten Videospielen: Hier passen tonnenweise Objekte selbst in winzigste Taschen.
Paradebeispiel: Star Wars: Knights of the Old Republic
Ausreißer: Resident Evil

VII. Frauen sind schwach oder halbnackt
Weibliche Polygon-Akteure kommen meist nicht über die Rolle des Opfers hinaus. Knappe Klamotten gehören ebenfalls zum Standard.
Paradebeispiel: Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball
Ausreißer: Tomb Raider

VIII. Die Wege der Türen sind unergründlich
Während echte Portale stets als Eingang herhalten, stiften ihre virtuellen Pendants gerne Verwirrung: Mal wundert sich der Spieler über unzählige verschlossene Türen, mal gehen selbige nur auf Geheiß eines Scripts auf.
Paradebeispiel: Silent Hill
Ausreißer: Half-Life (dt.)

IX. Das Böse kokettiert mit seiner Gesinnung
Um Videospiel-Halunken zu erkennen, braucht man kein Psychologiestudium: Coole Sonnenbrille, deutscher Vorname und dämliches Grinsen – so präsentiert sich der Digi-Oberschuft.
Paradebeispiel: Resident Evil
Ausreißer: Star Wars: Knights of the Old Republic

X. Ohne Pause kein Vergnügen!
Rauscht das reale Leben wie ein unaufhaltsamer Strom an Euch vorbei, lässt sich das virtuelle Bildschirm-Treiben auf komfortable Weise via Start-Taste anhalten.
Paradebeispiel: beliebig
Ausreißer: Steel Battalion

10 JAHRE MAN!AC Menschen &

1993



Martin Gaksch
MAN!AC-Auftreten: 1993 - heute
Vorleben: Redakteur Happy Computer, Chefredakteur Power Play und Video Games, Produkt-Manager Rainbow Arts
Heute: Geschäftsführer, Chefredakteur audiovision, Redaktionsdirektor MAN!AC



Winnie Forster
MAN!AC-Auftreten: 1993 - 1999
Vorleben: Redakteur Power Play und Video Games
Heute: freier Autor, Inhaber Firma Gameplan



Andreas Knauf
MAN!AC-Auftreten: 1993 - heute
Vorleben: Redakteur Video Games
Heute: Geschäftsführer, Produktion und Anzeigenleitung



Ingo Zaborowski
MAN!AC-Auftreten: 1993 - 1994
Vorleben: Redakteur Video Games
Heute: Brand Manager Codemasters

1994



Oliver Ehrle
MAN!AC-Auftreten: seit 1994
Vorleben: Schüler
Heute: freier Autor

1995

Robert Bannert
MAN!AC-Auftreten: seit 1995
Vorleben: Einzelhandel (Zapp Games)
Heute: Chefredakteur PC Joker, freier Autor



Armin Medic
MAN!AC-Auftreten: 1995
Vorleben: Studium
Heute: unbekannt



Tobias Hartlehnert
MAN!AC-Auftreten: 1995 - 2000
Vorleben: Bundeswehr
Heute: Webmaster Cypress Verlag

1996



Christian Blendl
MAN!AC-Auftreten: 1996 - 1999
Vorleben: Studium
Heute: Chefredakteur OPM 2

1997





Andreas Ulrich
MAN!AC-Auftreten: 1997 - 2000
Vorleben: Studium
Heute: Webmaster MAN!AC online, stellvertretender Chefredakteur PC Joker



Ulrich Steppberger
MAN!AC-Auftreten: seit 1997
Vorleben: Studium
Heute: Redakteur MAN!AC

1998

Thomas Szedlak
MAN!AC-Auftreten: 1998 - 2000
Vorleben: Einzelhandel (Alternate)
Heute: stellvertretender Chefredakteur OPM 2, leitender Redakteur Video Games aktuell

Eine Dekade MAN!AC – Euer Lieblingsmagazin hat in dieser langen Spanne viele Menschen (sprich Redakteure) und Maschinen (sprich Videospiel-Hardware) kommen und gehen sehen. Wir wollen Euch auf diesen beiden Seiten mal einen Überblick über alle Schreiberlinge und relevanten Konsolen geben, unterteilt nach dem jeweiligen Erstauftritt in der MAN!AC. Wir wünschen viel Spaß und jede Menge Déja vus!

1999



Oliver Schultes
MAN!AC-Auftreten: seit 1999
Vorleben: Studium
Heute: Chefredakteur MAN!AC



Stephan Freundorfer
MAN!AC-Auftreten: seit 1999
Vorleben: Lehramt-Referendar
Heute: freier Autor



David Mohr
MAN!AC-Auftreten: 1999 - 2003
Vorleben: Zivildienst
Heute: Studium



Michael Rupprecht
MAN!AC-Auftreten: 1999 - 2000
Vorleben: Studium
Heute: Marketing-Research

2000



Colin Gäbel
MAN!AC-Auftreten: 2000 - 2003
Vorleben: Studium
Heute: Redakteur play the playstation



Simon Biedermann
MAN!AC-Auftreten: 2000 - 2003
Vorleben: Ausbildung
Heute: Leitender Redakteur PC Joker



Maximilian Wildgruber
MAN!AC-Auftreten: seit 2000
Vorleben: Studium
Heute: Studium

2001





Martin Weidner
MAN!AC-Auftreten: 2001 - 2002
Vorleben: Leitender Redakteur play the playstation
Heute: Produkt-Manager

2002



Thorsten Küchler
MAN!AC-Auftreten: seit 2002
Vorleben: Redakteur PLAYERS
Heute: Redakteur MAN!AC



Thomas Stuchlik
MAN!AC-Auftreten: seit 2002
Vorleben: Redakteur PLAYERS
Heute: Redakteur MAN!AC





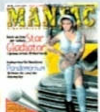
Thomas Nickel
MAN!AC-Auftreten: 2002-2003
Vorleben: Schüler
Heute: freier Autor, Studium

2003

Raphael Fiore
MAN!AC-Auftreten: seit 2003
Vorleben: Studium
Heute: Volontär MAN!AC

Daniela Simon
MAN!AC-Auftreten: seit 2003
Vorleben: Studium
Heute: Studium, Japan-Korrespondentin

























Maschinen



Heinrich Lenhardt

MAN!AC-Auftreten: 1993 - 1996

Vorleben: Projektleiter Happy Computer, Chefredakteur Power Play und Video Games

Heute: freier Autor

1993

Super Nintendo

verkaufte Geräte: ca. 50 Mio.*
Datenträger: Modul
erster Test: 11/93
letzter Test: 04/97
getestete Spiele: 329
Wertungsdurchschnitt: 66,7%



Game Boy/Game Boy Advance

verkaufte Geräte: ca. 150 Millionen*
Datenträger: Modul
erster Test: 11/93
letzter Test: bis heute
getestete Spiele: -
Wertungsdurchschnitt: -



Sega Mega Drive/MegaCD/32X

verkaufte Geräte: ca. 30 Mio.*
Datenträger: Modul / CD-ROM / CD-ROM
erster Test: 11/93
letzter Test: 09/96
getestete Spiele: 361
Wertungsdurchschnitt: 67,6%



SNK Neo Geo/CD

verkaufte Geräte: ca. 1 Million*
Datenträger: Modul / CD-ROM
erster Test: 11/93
letzter Test: 08/96
getestete Spiele: 37
Wertungsdurchschnitt: 68%



1994

Atari Jaguar/CD

verkaufte Geräte: ca. 250.000*
Datenträger: Modul / CD-ROM
erster Test: 05/94
letzter Test: 05/96
getestete Spiele: 45
Wertungsdurchschnitt: 60%



FM Towns Marty

verkaufte Geräte: unbekannt
Datenträger: CD-ROM
erster Test: 07/94
letzter Test: 07/94
getestete Spiele: 5
Wertungsdurchschnitt: 68%



Phillips CD-i

verkaufte Geräte: ca. 1 Mio.*
Datenträger: CD-ROM
erster Test: 11/94
letzter Test: 04/96
getestete Spiele: 14
Wertungsdurchschnitt: 56,8%



1995

Sega Saturn

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio*
Datenträger: CD-ROM
erster Test: 06/95
letzter Test: 10/98
getestete Spiele: 195
Wertungsdurchschnitt: 70,3%



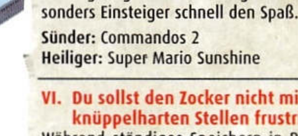
3DO

verkaufte Geräte: ca. 1,5 Mio.*
Datenträger: CD-ROM
erster Test: 09/95
letzter Test: 05/96
getestete Spiele: 52
Wertungsdurchschnitt: 66,9%



Sony Playstation

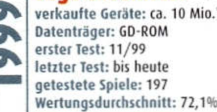
verkaufte Geräte: ca. 100 Mio.*
Datenträger: CD-ROM
erster Test: 09/95
letzter Test: 10/02
getestete Spiele: 1.037
Wertungsdurchschnitt: 68,1%



1997

Nintendo 64

verkaufte Geräte: ca. 35 Mio.*
Datenträger: Modul
erster Test: 04/97
letzter Test: 12/01
getestete Spiele: 224
Wertungsdurchschnitt: 73,8%



1999

Sega Dreamcast

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio.*
Datenträger: GD-ROM
erster Test: 11/99
letzter Test: bis heute
getestete Spiele: 197
Wertungsdurchschnitt: 72,1%



2000

Sony Playstation 2

verkaufte Geräte: ca. 50 Mio.*
Datenträger: DVD-/CD-ROM
erster Test: 12/00
letzter Test: bis heute
getestete Spiele: 522
Wertungsdurchschnitt: 70,2%



2002

Nintendo Gamecube

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio*
Datenträger: Mini-DVD
erster Test: 06/02
letzter Test: bis heute
getestete Spiele: 173
Wertungsdurchschnitt: 72,4%



Microsoft Xbox

verkaufte Geräte: ca. 10 Mio
Datenträger: DVD-ROM
erster Test: 04/02
letzter Test: bis heute
getestete Spiele: 213
Wertungsdurchschnitt: 72,8%



Die 10 ungeschriebenen MAN!AC-Gebote

Unsere sehnlichsten Wünsche an die internationale Entwickler-Gemeinde

I. Du sollst keine dummen KI-Kumpane erschaffen!
Virtuelle Kameraden, die wie ein Hühnerhaufen ins feindliche Kreuzfeuer spurten oder an Türen Staus verursachen, wollen wir nicht mehr sehen.
Sünder: Der Anschlag **Heiliger:** Brute Force

II. Du sollst deine Bösewichte nicht mit übermenschlicher Weisheit segnen!
Kaum lugt man um die Ecke, schon ballert der feindliche Scharfschütze los – vor allem Ego-Shooter werden so zum nervigen Spießrutenlauf.
Sünder: The Getaway **Heiliger:** Halo

III. Du sollst den PAL-Markt ehren!
Dicke Balken, miese Synchronsprecher und eine stotternde Bildrate dank fehlendem 60Hz-Modus – zu lange wurden hiesige Zocker mit dürftigen Anpassungen gedemütigt.
Sünder: Square **Heiliger:** Capcom

IV. Du sollst jede 128-Bit-Konsole gleichwertig behandeln!
Warum sehen trotz individueller Konsolen-Stärken alle Umsetzungen gleich aus? Der MAN!AC-Senat fordert maßgeschneiderte Konvertierungen.
Sünder: Dr. Muto **Heiliger:** Soul Calibur 2

V. Du sollst die Hände des Spielers nicht verknoten!
Doppelt belegte Tasten oder obskure Knopf-Kombinationen gefällig? Zu viele Titel nerven mit ungenügender Steuerung – so verlieren besonders Einsteiger schnell den Spaß.
Sünder: Commandos 2
Heiliger: Super Mario Sunshine

VI. Du sollst den Zocker nicht mit knüppelharten Stellen frustrieren!
Während ständiges Speichern in PC-Gefilden zum Standard gehört, schlagen sich Konsoleros mit unfairen Rücksetzpunkten und limitierten Speicher-Optionen rum.
Sünder: Maximo **Heiliger:** Primal

VII. Du sollst dein Produkt nur fertig in die Läden stellen!
Vor lauter Marketing-Hype bleibt oftmals keine Zeit zum Testen der Produkte – anders sind Clipping-Fehler sowie Abstürze nicht zu erklären.
Sünder: Enter the Matrix **Heiliger:** Eternal Darkness

VIII. Du sollst kein sinnloses Gemetzel veranstalten!
Wenngleich wir keine übersensiblen Moralprediger sind, gehen einige Brutalo-Orgien zu weit. Kein Wunder, dass die unwissende Gesellschaft nach strengen Gesetzen ruft.
Sünder: Soldier of Fortune 2
Heiliger: Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme

IX. Du sollst die Augen des Spielers mit flüssiger Darstellung erfreuen!
Beim Anblick diverser Ruckel-Machwerke fürchten MAN!AC-Redakteure täglich um Ihr Augenlicht.
Sünder: Jet Ion GP **Heiliger:** F-Zero GX

X. Du sollst dein Abenteuer nicht künstlich in die Länge ziehen!
Hol mir doch mal Gegenstand A aus Höhle B! Mit solchen Sätzen kaschieren zahlreiche Programmierer den dünnen Gehalt ihrer Produkte.
Sünder: Final Fantasy 10 **Heiliger:** Onimusha 2



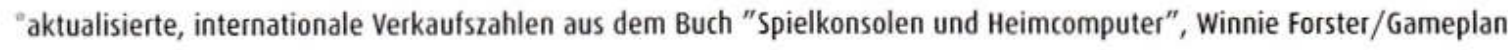








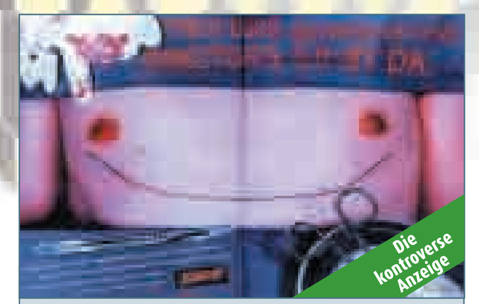




*aktualisierte, internationale Verkaufszahlen aus dem Buch "Spielkonsolen und Heimcomputer", Winnie Forster/Gameplan

Augenblick mal!

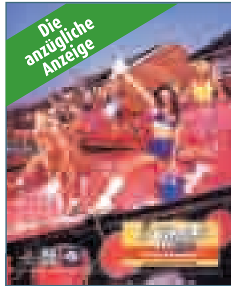
DIE BEMERKENSWERTESTEN WERBEANZEIGEN...



Capcoms Horrorkult glänzt bis heute mit einfallsreichen wie diskussionswürdigen Anzeigenmotiven – den Vogel schießt aber **Resident Evil Director's Cut** ab, das auf makabre Art und Weise mit den Operationsängsten von Krankenhaus-Patienten spielt.



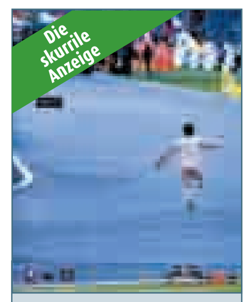
Beat'em-Ups sind eigentlich nicht nur für tumbe Klopper – nur **Bloody Roar 2** wollte partout eine IQ-schwache Zielgruppe...



Was hatten die leichtbekleideten Mädels mit der Panzerballerei **Assault Rigs** zu tun? Nichts, aber als Blickfang wirkten sie Wunder.



Dass Eishockey kein sanfter Sport ist, weiß eigentlich jedes Kind, spätestens nach der Anzeige für **NHL Powerplay Hockey '98** hat's auch der letzte Kufenmuffel begriffen – geholfen hat das originelle Motiv letztlich nichts, die Sportserie ist seit Jahren verschollen.



Wahrscheinlich war Schumi schon damals zu teuer: Das durchgeknallte Werbemotiv von **Formel 1 '98** hat aber auch was für sich.



Eigentlich kein Wunder, dass der **Dreamcast** einging: Arrogante Worte statt sinnvoller Werbung bringen eben selten was.



Keine andere Werbung sorgte redaktionsintern für so große Diskussionen wie die des PSone-Ego-Shooters **Disruptor**: Einige fanden den durchsiebten Teddy irgendwie faszinierend, andere völlig abstoßend. Nur eins ist klar: Heutzutage ist so ein Motiv kaum denkbar.



Zum Glück für das heutige **Atari** verschwand das dermaßen peinlich gestartete Retro-Label verdient und schnell in der Versenkung.



Auch Cybermedia kennt die Kunst der Konfusion: Vor vier Jahren kam kaum jemand drauf, dass es hier um ein **MAN!AC-Abo** ging.

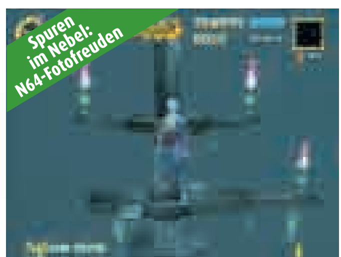
...UND BILDSCHIRMFOTOS AUS 10 JAHREN MAN!AC



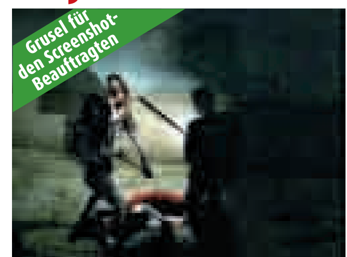
Unendliche Weiten: Dieses Bild von **Ace Combat 4** zeigt wirklich wenig.



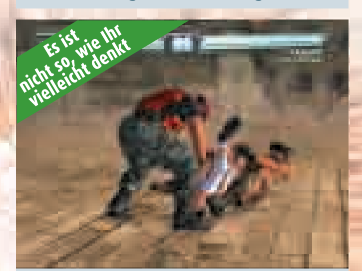
Fear Effect verblüffte mit den größten (gewollten) Balken im Bild.



Das N64 (hier ein **Castlevania**) lieferte die schwammigsten Bilder.



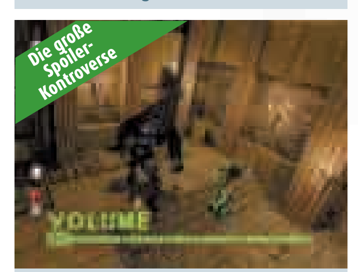
Düsteroptik und Grieselfilter: **Silent Hill 2** sorgte für Layout-Albträume.



Tecmos **Dead or Alive 3** sorgt im Standbild für unzüchtige Anblicke.



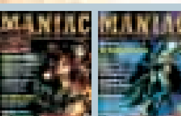
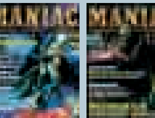
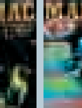
GBA-Ego-Shooter wie **Doom** sorgen für grausig-pixelige Bilder.

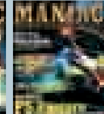
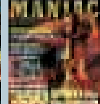
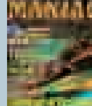
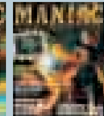
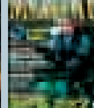


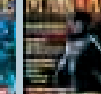
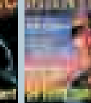
Ein einziges gezeigtes Gimmick aus **Eternal Darkness** sorgte für Proteste.



Ob's deshalb nicht nach Europa kam? Die Splatter-Action **Illbleed**.





EA SPORTS BIG
GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.
LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.
Ebenfalls erhältlich:
INCLUDES BONUS DVD
SSX 3
Der Berg ruft unter
easportsbig.de
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
INCLUSIVE NETWORK GAMING
SSX 3
EA SPORTS BIG
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. ™, ®, „Game Boy Advance" und das „Nintendo GameCube"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

10 JAHRE MAN!AC

Das große Gewinnspiel

Frei nach dem Motto "Kein Jubiläum ohne ordentliches Preisausschreiben" haben wir den Videospiel-Herstellern exquisite und zum Großteil nicht im Handel erhältliche Gewinne aus den Lagern geleiert.

Um an die feinen Preise zu kommen, müsst Ihr nur folgende Aufgabe lösen:

Ordnet die (unveränderten) Führerschein-Bilder den entsprechenden Redakteurs-Comic-Figuren zu. Einsendungen mit zwei oder mehr richtigen Antworten wandern in die Lostrommel.






















Schreibt die Antworten (z.B. A1 oder B3) und Eure drei Preiswünsche auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC-Jubiläum
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Dezember 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Nintendo:

- 1x "Metroid Prime"-Statue (knapp 2 Meter groß!) plus -Spiel
- 3x "F-Zero GX"
- 3x "Final Fantasy Tactics" (GBA)

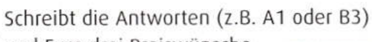
Codemasters:

- 1x gerahmtes "Colin McRae"-Bild, signiert von Colin McRae
- 1x BVB-Trikot, signiert von Jan Koller
- 3x "Club Football Bayern München" (PS2)
- 3x "Micro Machines 64 Turbo" (N64), signiert
- 3x HSV Brotzeitdose
- 2x Codemasters-Badetuch




Vivendi:

- 3x Action Figur Judge Dredd
- 3x "Judge Dredd" (PS2)
- 3x "Judge Dredd" (Xbox)
- 3x Judge Dredd Schlüsselanhänger
- 3x Buffy Action Figur
- 3x "Buffy Chaos Bleeds" (PS2)
- 3x "Buffy Chaos Bleeds" (Xbox)

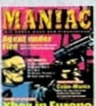




















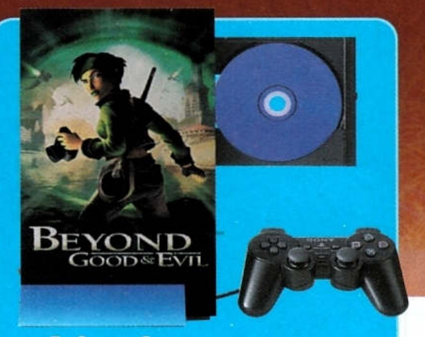



Microsoft:

- 1x "Steel Battalion", signiert von den MAN!AC-Redakteuren
- 2x "Voodoo Vince"-Puppe
- 5x "Halo"
- 5x "Brute Force"
- 5x "Project Gotham Racing"
- 5x "Project Zero"
- 5x "Shenmue 2"
- 1x aufblasbare Xbox-Couch
- 1x "DOAX"-Aufsteller, signiert vom deutschen Xbox-Team
- 10x Master Chief Figur
- 8x Xbox Schlüsselband
- 4x Xbox Schlüsseletui
- 3x Xbox Jojo
- 3x leuchtender Xbox Gummiball

Electronic Arts:

- 1x PS2 mit "Harry Potter" Airbrush-Motiv
- 1x limitierte "Herr der Ringe"-Statue aus der Serie 'Sideshow WETA Collectibles'
- 4x "Soul Calibur 2" Action-Figur
- 1x "Soul Calibur 2" Tipps-Buch
- 1x "Soul Calibur 2" T-Shirt mit Ivy-Motiv



Ubisoft:

- 1x PS2 mit "BG&E"-Motiv Airbrush
- 5x Longsleeve-Shirts "BG&E"
- 5x "Prince of Persia" plus Goodie-Pack



LucasArts:

- 3x original Blaupause eines Schiffsmodells aus "Star Wars Rebel Strike", Größe A0, streng limitiert
- 5x limitierte "Star Wars Rebel Strike" Gamecube-Bonus-Disc
- 10x "Star Wars Rebel Strike"-Poster

Capcom:

- 5x "Mega Man" T-Shirt
- 2x "Group S Challenge" (Xbox)
- 3x "Pro Cast Fishing" (Xbox)
- 5x Schlüsselanhänger 'Glubschauge'
- 5x Schlüsselanhänger 'Capcom'





Sony:

- 1x "Cool Boarders 4"-Snowboard
- 5x Playstation-Banner
- 10x Fun-Paket bestehend aus PS2-Tasche, -Mütze, -Frisbee, -Badetuch, -Schweißarmband

Konami:

- 1x "Metal Gear Solid 2" (PS2), signiert von Hideo Kojima
- 1x "Silent Hill 3"-Tasche mit Taschenlampe, Aufklebern, Blechbox, T-Shirt und Plastikaugen
- 1x "Castlevania" Artwork-Buch
- 5x "Metal Gear Solid 2"-Making of in schmucker Blechhülle
- 3x "Mortal Kombat Deadly Alliance"-Tasse plus T-Shirt
- 4x "Ready 2 Rumble Boxing" Boxer-Short
- 1x "Dr. Muto"-Figur
- 1x "NHL Hitz 2003"-Figur



Speed Link:

- 5x 4in1 Blue Lightning Lenkrad, kompatibel mit PS2, Xbox, Gamecube und PC
- 5x Speed Link T-Shirt





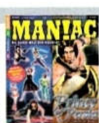








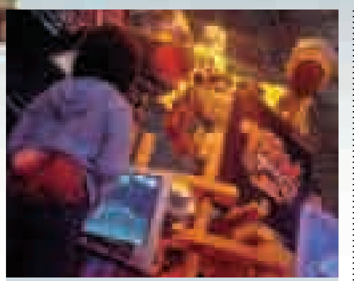






Live aus Japan: Tokyo Game Show 2003

Heimspiel für Sony: Während westliche Zocker über den Dreikampf der Konsolen diskutieren, hat die Playstation 2 die japanische Spielszene sicher im Griff.


Riesig: Unter den monströsen Wummen von "Ratchet & Clank" spielten Sony-Fans den Nachfolger zum ballerlastigen Hüpfspiel.

Japan ist das Mutterland der berühmtesten Konsolenentwickler: Ende September präsentieren Sega, Konami, Capcom & Co. auf der alljährlichen Spielemesse Tokyo Game Show ihren Landsleuten und ausländischer Fachpresse, was und vor allem wie in Zukunft gespielt wird – letzterer Aspekt wurde in den vergangenen Jahren immer wichtiger, denn mit manch abgedrehtem Spezialcontroller oder kuriosem Link-Feature kann der verwunderte Besucher ohne fachlichen Beistand zunächst wenig anfangen: "Tanzen... wer, ich?"
In diesem Jahr war die Tokyo Game Show größer als je zuvor: 111 Aussteller aus Japan, Korea, Taiwan, USA und Europa zeigten über 500 Spiele und neues Zubehör. Am größten war die Auswahl für Playstation 2, aber auch die PSone wurde mit einigen Titeln und Neuauflagen bedacht. Nintendo bleibt der Messe traditionell fern, deshalb waren Gamecube und Game Boy nur spärlich bei Fremdherstellern vertreten. Die Xbox hatte es ebenfalls schwer: Microsoft verschenkte zwar großzügig DVDs und Demo-Spiele, aber japanische Zocker stehen der Konsole aus Übersee immer noch kritisch gegenüber – 'Batsu-Box' schimpft man dort die Xbox und grinst, weil 'X' ein japanisches Symbol für 'Falsch' bzw. 'Schlecht' ist.
In drei Hallen der Makuhari-Messe machten sich aber zum ersten Mal nicht nur die Videospielhersteller breit, daher die Rekordzahlen: Auch die leuchtenden Stände von iMode-Major NTT-DoCoMo, Nokia, einigen PC-Entwicklern und Colleges für Videospieldesign bezirzten 150.000 Besucher mit überdimensionalen Bildschirmen und Show-Einlagen – und wenn sich die Massen mal zerstreuten, wurde mit Megaphonen tapfer zurückbeordert.

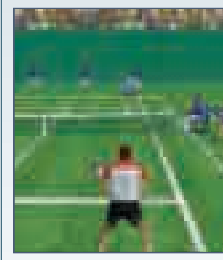
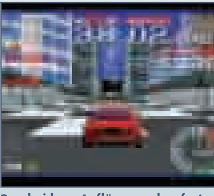

Geschüttelt, nicht gerührt: Zu "James Bond: Everything or Nothing" für Gamecube luden Electronic Arts und asiatische Ladies an die Cocktail-Bar.

PSone-Spiele auf Handy!

Neben den großen Konsolen wurde auch Japans neuste Handy-Generation mit Spielen verwöhnt: Besonders fleißig zeigen sich Tecmo und Square-Enix, die u.a. mit "Ninja Gaiden", "Sumo" und "Final Fantasy" einige Action- und Rollenspielklassiker aufs LCD umsetzen. Die technische Meisterleistung geht aber auf das Konto von Namco: "Ridge Racer" nutzt zwar nur einen Teil des Handy-Bildschirms, spielt sich dafür aber fast so flott wie auf PSone. Wegen dem Winz-Helden steuert sich Sonys "IQ" etwas ungenau, dank Vollbildmodus und großen Sportlern bietet Wows "Real Tennis" dagegen viel Übersicht.


Outsourcing: Die Handy-Spiele aller Hersteller wurden auf einem Stand gemeinsam präsentiert.


Die düstere Neuauflage kommt für Xbox und den Oldie gibt's für Handys: Tecmos "Ninja Gaiden".

Bescheidene Auflösung, aber fast so schnell wie auf PSone: "Real Tennis" (links), "Ridge Racer" (Mitte) und "IQ" fürs Handy werden in Japan von Vodafone vermarktet.

Wer nicht fühlen will, muss hören: Selbstsicher preisen die Studenten des 'Japan Electronic College' ihre PC- und Playstation-Spiele an.

Selbst ist der Spieler

Lautstarkes Auftreten war auf der TGS Pflicht, weil nebenan Sony, Konami und Namco die Besucher mit wuchtigen Beats beschallten. Die spektakulärste Show der Messe wurde "Eye-Toy: Groove" spendiert: Sony heizte den Fans nicht nur pausenlos mit japanischen Rappern ein, sondern lies auch noch grauhaarige Rentner und mollige Grundschüler über die





Kampf der Online-Simulationen: Für "Gran Turismo 4" und "Steel Battalion: Line of Contact" (rechts) zwängten sich die Spieler ins Stahl-Cockpit.

Mit schnellen Schwerthieben gegen Bitmap-Monster: Im "Dragon Quest Kenshin"-Kerker herrschten strenge Sicherheitsvorschriften.

Bühne hüpfen – ein Spiel für jedermann, soviel steht fest.

Bei der Konkurrenz musste man dagegen selber auf die Pauke hauen: Namco drückte uns Bongo und Schläger in die Hand, um mit "Taiko No Tatsujin 3rd Generation" unser Rhythmusgefühl zu prüfen – Einheimische bewiesen allerdings mehr Routine, weil die Trommel in Japan bereits verkauft wird.

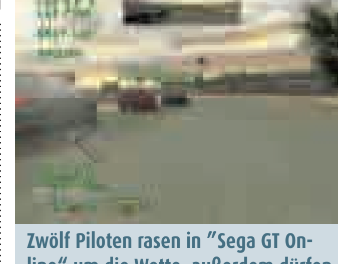
Musikmeister Konami hatte seinen Stand vorsichtshalber gar mit Schaumstoffmatten ausgelegt, denn in den neusten "Dance Dance"-Updates geht's heftig zur Sache: Bei der "Party"-Variante steht gemeinsames Partner- und abwechselndes Wetttanzen im Vordergrund, während Ihr in "Extreme" nonstop kreuz und quer über gleich zwei Matten hechtet – ganz schön schweißtreibend, da bleiben Euch folgenschwere Ausrutscher nicht erspart. Auch die anderen Musikserien wurden mit neuen Episoden bedacht, so scratchten Videospielmusikanten bei "Beatmania 2 DX" auf Plattentellern in Originalgröße und hauten auf die neun Tasten des "Pop'n'Music 9"-Boards. Lediglich "Karaoke Revolution"-Sänger konnten sich vom Gewühl abseilen: Für den kläglichen Erstkontakt mit dem Controller 'Mikrophon' errichteten die rücksichtsvollen Konami-Mitarbeiter schalldichte Zellen mit Panzerglasfenstern.

Sperrgitter und Sicherheitsabstand sollten die Besucher auch bei Square-Enix respektieren, um nicht vom Heldenschwert niedergestreckt zu werden: "Dragon Quest Kinshin" ist eine eigenständige Konsole mit Grafik auf SNES-Niveau, die samt kabellosem Schwert-Controller ausgeliefert wird.

Wie in einem Oldie-Rollenspiel läuft man feldweise durch die Abenteuerwelt, die Bitmap-Optik ist aber 3D: Geprügelt wird mit horizontalen, vertikalen und diagonalen Schwerthieben. Mit etwas Übung lässt sich die Klinge dabei präzise schwingen.

Total vernetzt

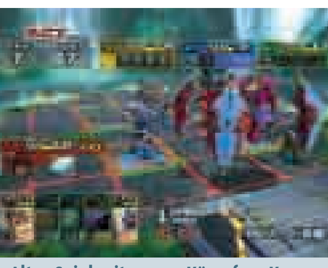
Neben dem Trend zum körperlichen Einsatz sind auch vernetzte Matches groß im Kommen: Sowohl in Sonys "Gran Turismo 4" als auch in Capcoms



Zwölf Piloten rasen in "Sega GT Online" um die Wette, außerdem dürfen die Spieler Extras downloaden.



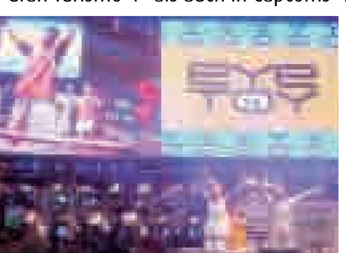
Todestritt im Gewitter: "Dead or Alive Online" vereint die ersten beiden "DoA"-Turniere und Internet-Kämpfe.



Altes Spiel mit neuen Kämpfen: Karten sollen in "Phantasy Star Online 3" für mehr Kommunikation sorgen.



Namco trommelt die Spieler zusammen: "Taiko No Tatsujin 3rd Generation" kostet samt Bongo-Controller umgerechnet rund 60 Euro – gar nicht teuer!





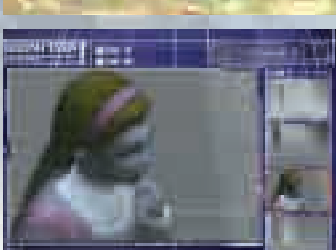
Bühne frei für "EyeToy: Groove": Während die Rapper japanische Rhymes vom Stapel lassen, übertragen Kameramänner die Live-Action auf gigantische Monitore (links). Muss der Merchandise-beladene Durchschnittsjapaner dann aber selber ran, sieht "EyeToy: Groove" weniger spektakulär aus (rechts).



Ballerei in Realwelt und Cyberspace: Konamis "Cool Girl" mischt Elemente aus "Tomb Raider" und "The Matrix".

"Steel Battalion: Line of Contact" werdet Ihr online ins Cockpit steigen und via Headset mit Teamkollegen und Feinden plaudern. Das kam an: Wer in eine der dutzend Renn- und Mechkapseln klettern wollte, musste über 30 Minuten Schlange stehen. Auch "Sega GT Online" lud zum Internet-Rennen, allerdings ohne Headset-Verbindung.

Fans japanischer Knuddelrollenspiele freuen sich auf "True Fantasy Live Online", in dem sich bis zu 3.000 Cel-Shading-Spieler in einer Welt tummeln. Erforscht wird das gigantische Areal in zehnköpfigen Partys, die für flotte Reisen auch mal in den Sattel von Pferden, Drachen und Kamelen steigen – kommuniziert wird per Tastatur und Sprechblasen. Spannende Internet-Kämpfe verspricht auch "Dead or Alive Online": Der grafisch und akustisch überarbeitete Remix der ersten beiden Turnier-Episoden bezaubert mit Schneewirbeln und blendendem Blitzgewitter – ebenfalls exklusiv auf Xbox.



Exotischer PS2-Grusel: In From Softwares "Nebula" sucht Ihr mit den Kameras eines Rauschiffwracks nach den Seelen der Besatzung.

Geisterstunde

Auffallend viele Neuerscheinungen wollen Euch zudem das Gruseln lehren, Capcoms Standarchitektur glich gar einem Spukschloss. Ein Riesenschock war "Resident Evil Outbreak", das ursprünglich als Online-Spiel geplant wurde und nun doch für Solisten erscheint: In der Flucht aus dem Militärlabor unter Raccoon City stehen Euch drei KI-Helfer beiseite, die Euch eigenständig Zombies vom Hals halten und auch auf Kommandos reagieren – im Demolevel ließ sich mit dem Zusammenspiel prima experimentieren.

Neben Samanosuke steuert Ihr in "Onimusha 3" auch Jacques alias Jean Reno, der mit einer Kettenpeitsche kämpft.

Für Aufsehen sorgte auch die rabiate "Onimusha 3"-Präsentation, in dem die Dämonen des japanischen Mittelalters das moderne Paris überfallen. Kinoreife Schwert- und Peitschengefechte garantieren dabei Hollywood-Größen: Der neue Co-Held ist ein Polygon-Double von Jean Reno ("Leon der Profi") und als Action-Director wurde Donnie Yen ("Blade 2") engagiert.

Kalte Schauer ergriff die Spieler auch bei Konami ("Castlevania" und "Cool Girl"), Sammy ("Seven Samurai 20XX") und Tecmo ("Ninja Gaiden"), die in allerhand düstere Abenteuerwelten entführten. Besonders unheimlich zeigte sich Sonys "Forbidden Siren", in dem Ihr verschiedene Charaktere in einer Geisterstadt spielt und bizarren Figuren begegnet: So müsst Ihr mit der Taschenlampe nach Zombies suchen und ein blindes Mädchen in Sicherheit bringen – trotz 30° im Schatten schlotterten uns die Knie! *oe*

▪ ▪ ▪ Die wichtigsten Spiele der TGS 2003 ▪ ▪ ▪

Titel	System	Hersteller	Genre	Online	PAL-Version
Air Force Delta Strike	PS2	Konami	Simulation	Nein	
Castlevania: Lament of Innocence	PS2	Konami	Action-Adventure	Nein	
Cool Girl	PS2	Konami	Action-Adventure	Nein	
Dance Dance Revolution Extreme	PS2	Konami	Musikspiel	Nein	
Dance Dance Revolution Party Collection	PS2	Konami	Musikspiel	Nein	
Dead or Alive Online	Xbox	Tecmo	Action-Adventure	Ja	
Energy Airforce	PS2	Taito	Simulation	Nein	
Final Fantasy 11	PS2	Square-Enix	Rollenspiel	Ja	
Front Mission 4	PS2	Square-Enix	Strategie	Nein	
Karaoke Revolution	PS2	Konami	Musikspiel	Nein	
Kenshin Dragon Quest	eigenes	Square-Enix	Action-Rollenspiel	Nein	
Killer 7	NGC	Capcom	Action-Adventure	Nein	
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	NGC	Konami	Action-Adventure	Nein	
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	Action-Adventure	Nein	
Monster Hunter	PS2	Capcom	Action-Rollenspiel	Ja	
Ninja Gaiden	Xbox	Tecmo	Action-Adventure	Nein	
Onimusha 3	PS2	Capcom	Action-Adventure	Nein	
Onimusha Buraiden	PS2	Capcom	Beat'em-Up	Nein	
Phantasy Star Online Episode 3: C.A.R.D. Revolution	NGC	Sega	Karten-Rollenspiel	Ja	
R: Racing Evolution	PS2, Xbox, NGC	Namco	Rennspiel	Nein	
Ratchet & Clank 2	PS2	Sony	Jump'n'Run	Nein	
Resident Evil Outbreak	PS2	Capcom	Action-Adventure	Nein	
Sega GT Online	Xbox	Sega	Rennspiel	Ja	
Seven Samurai 20XX	PS2	Sammy	Action-Adventure	Nein	
Shadow Hearts 2	PS2	Azure	Rollenspiel	Nein	
Taikou no Tetsujin 3rd Generation	PS2	Namco	Musikspiel	Nein	
Time Crisis 3	PS2	Namco	Action	Nein	
True Fantasy Live Online	Xbox	Microsoft	Rollenspiel	Ja	

Preiskampf: Gamecube jetzt schon für 99 Euro

Geiz ist geil! So scheint das neue Motto von Konsolen-Hersteller Nintendo zu lauten. Ab sofort verhökert der "Mario"-Konzern seinen Gamecube zum Schleuderpreis von 99 Euro – wer da nicht zugreift, ist selbst schuld! Doch es kommt noch besser: Auch die vier Software-Hits "Starfox Adventures", "Metroid Prime", "Mario Party 4" sowie "Super Mario Sunshine" gibt's zum Spartarif – schlappe 30 Euro kostet Euch jeder einzelne Titel. Nicht nur in Deutschland erhöht die Nippon-Manufaktur ihren Preisdruck, auch Japan wie USA profitieren von der Verbilligung: Während amerikanische Zocker 99 Dollar für den Würfel löhnen, zahlen Nippon-Spieler 14.000 Yen (umgerechnet ca. 108 Euro). Und die aggressive Preispolitik wirft tatsächlich ersten Profit ab: Am US-Markt überflügelte Nintendos 128-Bitter kurz nach Bekanntgabe der neuen Abgaberichtlinien selbst die PS2-Verkäufe um 20 Prozent. Ebenfalls bemerkenswert: In einer Sendung des Nachrichtenkanals CNN bestätigte Europa-Chef David Gosen, dass ein Nachfolger des Gamecubes definitiv im Jahr 2006 erscheinen wird.



Datenklau bei Valve: Half-Life 2 verschoben

Schock für alle Action-Fans: Der erhoffte PC- bzw. Xbox-Überknaller "Half-Life 2" wird erst im April 2004 erscheinen. Der Grund für die lange Wartezeit: Durch eine Sicherheitslücke im Mail-Programm "Outlook" verschafften sich Datendiebe Zugang zum Quell-Code der Ego-Hoffnung. Entwickler Valve versucht nun, den entstandenen Schaden schnellstmöglich zu beseitigen. Besonders ärgerlich für die Programmierer: Eigentlich wollte man die Routinen per Lizenzierung an Fremdhersteller weiterverkaufen – ergo droht nun ein enormer finanzieller Schaden.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Deutschland ist Zocker-Weltmeister!

Was Rudi Völlers Kickertruppe versagt blieb, gelang der deutschen Gamer-Nationalmannschaft: Bei den "World Cyber Games" schnappte man sich erstmals den Weltmeistertitel. Besonders erfolgreich zockten die Zwillingsbrüder Daniel und Dennis Schnellhase, welche das "FIFA 2003"-Finale zu einer rein teutonischen Veranstaltung machten. Eine weitere Goldmedaille konnte Andrew James Regendantz verbuchen – er gewann das "Age of Empires 2"-Endspiel. Somit verwies das BRD-Team die Mannschaft von China auf den zweiten Platz – MAN!AC gratuliert zu diesem großen Erfolg!



Wird True Crime gestoppt?

Ironie des Schicksals: Kaum trudelt die finale Test-Fassung von Activisions Gangster-Drama in der Redaktion ein, schon macht "True Crime" negative Schlagzeilen. Will doch der amerikanische Schreiberling Robert Crais sämtliche hergestellten Exemplare des Titels sofort einstampfen lassen. Videospiel-Held Nick Kang sei eine Kopie seiner Roman-Figur Elvis Cole, heißt es in der zugehörigen Anklageschrift. Darüber hinaus würde die Story von "True Crime" stark den Büchern "The Last Detective" (siehe Cover oben rechts) sowie "L.A. Requiem" ähneln. Eine Stellungnahme von Publisher Activision wird in den nächsten Wochen erwartet – MAN!AC berichtet dann ausführlich über den Ausgang des Verfahrens.



Versteht keinen Spaß: US-Autor Robert Crais zieht gegen Activision vor Gericht.

NACHSPIEL

ARME OPFER ODER FAHRLÄSSIGE TROTTEL?

Na wo gibt's denn sowas: Da dachte ich immer, Internet-Würmer träfen nur dusselige Redakteure, und dann fallen die Herren von Valve auf solch einen Taschenspielertrick rein. Dass man sich über Microsofts (nicht gerade als Sicherheitsbollwerk bekanntes) Outlook den supergeheimen "Half-Life 2"-Quellcode stibitzen lässt, dürfte – mit Verlauf – an Blödheit kaum zu überbieten sein. Unsere Nachfragen bei Entwicklern bestätigten jedenfalls, dass solche Pannen dank stark verschlüsselter Zugänge an sich unmöglich seien. Mit den Datendieben sympathisiere ich freilich ebenso wenig: Wer das geistige Eigentum anderer entwendet und damit auch noch zur Verschiebung eines heiß ersehnten Ego-Krachers beiträgt, gehört sofort in den Knast – basta! Tatsächlich steht die Existenz von Valve bei der peinlichen Sache auf dem Spiel: Kosten durch die Release-Verlegung, enormer Arbeitsaufwand zur Rekonstruierung der verlorenen Daten und nicht zuletzt die vorerst ausbleibenden Lizenzerträge summieren sich zu einem dicken Netto-Verlust. Bleibt nur noch die Frage, wer von dem kriminellen Akt profitiert. Mit gesundem Menschenverstand kann es darauf eigentlich nur eine logische Antwort geben: Nämlich Konkurrenz-Schmieden, deren Produkte angesichts der Technik-Revolution von "Half-Life 2" sang- und klanglos untergegangen wären.

AM RANDE

+++Der Dreamcast lebt: Die Homepage www.dreamcast-petition.com zieht in Bälde um. Interessierte finden weiterhin unter www.dreamcast-scene.com neue Infos zur Sega-Konsole. **+++ Überraschend:** Simon Jeffery hat sein Amt als Präsident von LucasArts ohne Angaben von Gründen niedergelegt. **+++ Auf Wiedersehen:** "Rez"-Erfinder Tetsuya Mizuguchi verlässt Sega und widmet sich neuen Aufgaben – wahrscheinlich gründet der legendäre Spielemacher ein neues Entwicklerstudio. **+++ SCi investiert:** Nach den hervorragenden Verkäufen von "Conflict: Desert Storm" bzw. dessen Nachfolger übernimmt SCi die zugehörige Spieleschmiede Pivotal für insgesamt 2,36 Millionen Pfund. **+++ Neue Nintendo-Konsole:** Um den chinesischen Markt zu erobern, veröffentlicht Nintendo eine auf den asiatischen Markt zugeschnittene Konsole. Die Spielekiste basiert auf der Gamecube-Technik und kostet umgerechnet 50 Euro. Zugehörige Software wird jedoch nicht auf Datenträgern verkauft, sondern an Automaten auf entsprechende Flash-Karten gesaugt. **+++ Namco auf der Erfolgsspur:** Publisher Namco revidierte unlängst sämtliche Geschäftsprognosen nach oben. Als Grund wurden die steigenden Verkäufe auf dem japanischen Markt genannt. +++


XBOX


XBOX
LIVE


UBISOFT

Die Zukunft der Konsolenwelt



Konsolen-Visionen der MAN!AC-Leser

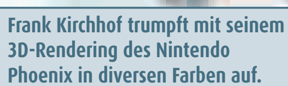
Die Entscheidung ist gefallen: Zahlreiche ungemein kreative Einsendungen machten uns die Wahl der besten Konsolen-Visionen mehr als schwer (siehe Wettbewerb in MAN!AC 09/03). Besonders bemerkenswert dabei die interessanten Wortschöpfungen: Von PS3 Dolphin über Nintendo Starball, Oryon und Volcano bis zu Xenon oder Zeptar reichen die Kreationen. Guido Jünger aus Aachen will den Nintendo-Markennamen gar durch 'Fusajiro' ersetzen – den Vornamen des Gründers Yamauchi.

Technik, die begeistert

Bei den technischen Innereien ähnelten sich viele Konzepte: Ein serienmäßig eingebauter Breitbandzugang, eine große Festplatte sowie Vierspieler-Adapter sind da schon Minimal-Anforderungen. Daneben wünschen sich viele Leser eine Fülle an Schnittstellen: USB, Firewire, optische Ausgänge, HDTV sowie LAN-Port sollten ebenso integriert sein. Neben Abwärtskompatibilität und Slot-In-Laufwerk sorgt ein LCD-Display an der Konsole für hilfreiche Informationen über das laufende Spiel oder Film-DVDs. So geht der Trend eindeutig in Richtung All-in-One-Lösungen, voller Online-Unterstützung sowie Funk-Controller. Die PS3 von Viktor Kölbig aus Ludwigsburg wird dagegen ausschließlich mit Datenhandschuhen bedient – passend dazu gesellt sich Cyberbrille samt Funkempfänger für das volle Virtual-Reality-Erlebnis. Erstaunlich: Einige Nachwuchs-Designer arbeiteten gar eine Preispolitik für Konsole und Zubehör aus.

Beim Außen-Design zogen die Künstler alle Register: Neben extravaganten Kugel-, Kegel- oder Prismenformen ist die nächste Generation vor allem von HiFi-Komponenten inspiriert. Leider können wir hier nur eine kleine Auswahl herausragender Studien zeigen (mehr auf den Leserbrief-Seiten). Herzlichen Dank an alle Teilnehmer – wir freuen uns auf zukünftige Design-Wettbewerbe. *ts*

Alexander Zachs PS3 vereint bewährte Elemente und setzt auf Robustheit und Standfestigkeit.

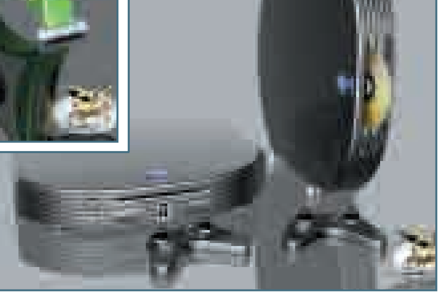


Frank Kirchhof trumpft mit seinem 3D-Rendering des Nintendo Phoenix in diversen Farben auf.

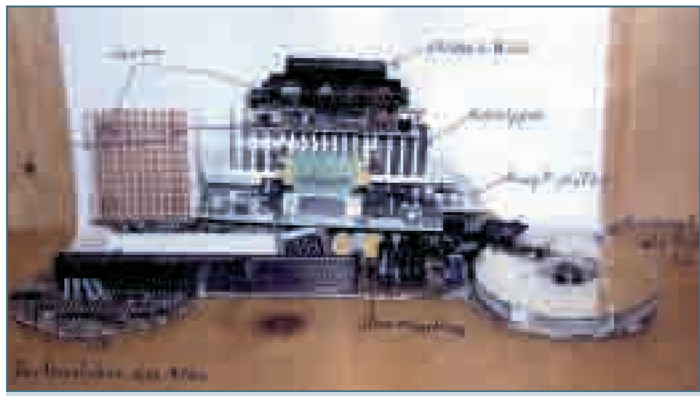


Gedankenübertragung? Auch die geniale Studie von Zeljko Zemlic aus Krefeld trägt den selben Namen.





Stefan Büttner sorgt mit seinen 3D-Entwürfen der Xbox 2 (oben), Gamecube 2 (oben rechts) und PS3 (rechts) für reges Staunen.



Neben ausführlichen technischen Daten und zahlreichen Skizzen beeindruckte David Berger aus dem österreichischen Steinhaus mit einer coolen Idee: Ein Hardware-Mock-Up zeigt schon die wichtigsten Bauteile seines 'Super Gamecube'.

OVERSEAS

Maximo vs. The Army of Zin

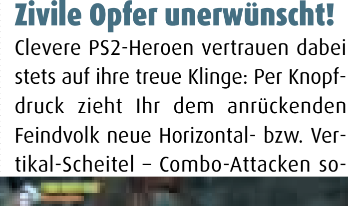


PS2 Einauge sei wachsam: Diesen stählernen Zwischenboss müsst Ihr ständig auf seine blaue Linse hauen. Aber Vorsicht: Der Kerl teilt mit riesigen Scherenhänden mächtig aus.



PS2 Toter Kumpel: Sobald Maximos Magieleiste gefüllt ist, schlüpft Ihr kurzzeitig in die Rolle des unsterblichen Sensenmanns.

Das ging ja schnell: Gerade mal 18 Monate nachdem Capcoms US-Studio seinen "Maximo" in die PAL-Läden stellte, geht die charmante "Ghosts'n'Goblins"-Hommage weiter. Anders als im Vorgänger legt sich der titelgebende Jungfrauen-Retter heuer mit einer gemeingefährlichen Roboter-Armee an: Die Metallschurken terrorisieren nämlich arglose Dorfbewohner und stibitzen zudem deren Seelen. Letztgenanntes Delikt kann auch Gevatter Tod nicht dulden: War Euer Verhältnis zum Sensenmann bei Teil 1 noch angespannt, geht's nun gemeinsam gegen die stählernen Unholde. Ergo verwandelt sich Euer fescher Bildschirm-Ritter nach ausreichender Metzelei kurzzeitig in seinen klapprigen Satanskumpel, um sodann noch kraftvoller zu agieren. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich dennoch herzlich wenig: Egal ob wagemutige Sprungeinlagen, furiose Massenkeilereien oder sporadische Rätsel – "Maximo" vermengt Genre-Zutaten zu einem schmackhaften Gruselbrei.

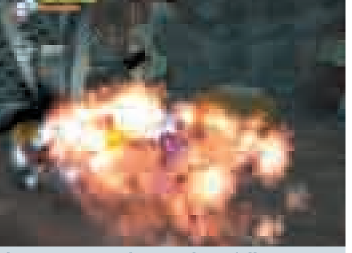


Zivile Opfer unerwünscht!

Clevere PS2-Heroen vertrauen dabei stets auf ihre treue Klinge: Per Knopfdruck zieht Ihr dem anrückenden Feindvolk neue Horizontal- bzw. Vertikal-Scheitel – Combo-Attacken sowie Spezialmanöver komplettieren Euer reichhaltiges Mörderarsenal. Blindes Gehacke genügt dennoch nicht zum "Maximo"-Triumph, denn die Uhrwerk-Armee kennt kein Erbarmen: Da wollen klappernde Riesen-Roboter gestoppt, bissige Mech-Schlangen umgehauen, explosive Attentäter-Spinnen zerhackt und nervtötende Techno-Vögel gerupft werden. Als weiterer Hemmschuh stellen sich die zahlreichen Zivilisten heraus, ständig schreien bedrohte Dorfbewohner nach Eurer Hilfe. Wer sich trotz aller Widrigkeiten als omnipotenter Befreier zeigt, darf sich über vielfältige Geschenke freuen: Mal gibt's den Schlüssel für die nächste Schatztruhe, mal überreicht Euch eine Schönheit hundert güldene Taler. Den so eingesackten Fantasy-Schotter tauscht Ihr später beim Händler gegen nützliche Items ein: Vom simplen Energie-Trunk über stärkere Schilde bis hin zur lebenswichtigen Continue-Münze bieten die Krämer jedes erdenkliche Abenteurer-Gut an. Speicher-Optionen dagegen müsst Ihr Euch nun nicht mehr wie im Vorläufer







PS2 Nur der kluge Ritter überlebt: Eure Bewaffnung solltet Ihr stets nach den anstehenden Gegnern richten. Schwerfällige Unholde bekommen den Eishammer zu spüren (links), flinke Kerle erledigt Maximo per Feuerschwert (rechts).



COMING NOW...

in USA

NOVEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bloody Roar 4	Konami	Beat'em-Up	sicher	.hack Part 4: Quarantine	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Fatal Frame 2	Tecmo	Action-Adventure	realistisch	Airforce Delta Strike	Konami	Action	sicher
Final Fantasy X-2	Square-Enix	Rollenspiel	sicher	Alias	Acclaim	Action-Adventure	sicher
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	realistisch	Cy Girls	Konami	Action-Adventure	sicher
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	Sony	Action	sicher	Max Payne 2	Take 2	Ego-Shooter	realistisch
I-Ninja	Namco	Jump'n'Run	unwahrscheinlich	Mission Impossible: Op. Surma	Atari	Action-Adventure	sicher
Sega GT Online	Sega	Rennspiel	sicher	R: Racing Evolution	Namco	Rennspiel	sicher
Spy Hunter 2	Midway	Action	realistisch	Unreal 2	Atari	Ego-Shooter	sicher
Go! Go! Hypergrind	Atlus	Sportspiel	unwahrscheinlich	1080° Avalanche	Nintendo	Sportspiel	sicher
Spawn: Armageddon	Namco	Action	realistisch	Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Strategie	realistisch

in JAPAN

NOVEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Everybody's Golf 4	Sony	Sportspiel	unwahrscheinlich	Biohazard Outbreak	Capcom	Action-Adventure	sicher
Forbidden Siren	Sony	Action-Adventure	sicher	Front Mission 4	Square-Enix	Strategie	realistisch
Mojib-Ribbon	Sony	Musikspiel	unwahrscheinlich	SNK vs. Capcom Chaos	SNK	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Magatama	Microsoft	Action	unwahrscheinlich	Otogi 2	From Software	Action	realistisch
Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	realistisch	Donkey Konga	Nintendo	Musikspiel	unwahrscheinlich
Pokémon Colosseum	Nintendo	Beat'em-Up	sicher	Sonic Heroes	Sega	Jump'n'Run	sicher

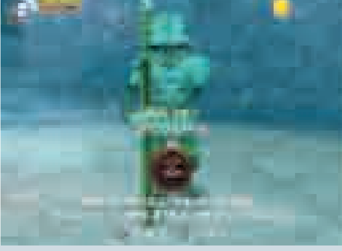
PAL-Veröffentlichung: sicher – realistisch – unwahrscheinlich



PS2 Held in Unterhosen: Wie bereits im Vorgänger verliert Ihr durch steten Gegnerbeschuss langsam Rüstungsteile – halbnackt kämpft es sich dann äußerst schlecht.

erkaufen – nach jedem der insgesamt 20 Levels darf kostenlos gespeichert werden. Ebenfalls neu und durchaus sinnvoll: An exponierten Schauplätzen entdeckt Euer Digi-Ritter frische Waffen wie Streithammer oder Krummsäbel – da nehmen selbst dicke Bösewichte Reißaus. Wo wir gerade bei dicken Bösewichten sind: Am Ende jedes Szenarios balgt Ihr Euch mit einem besonders gigantischen Zwischenboss. Eisen-Krabbe, mutiertes Krokodil, wildgewordener Aristokrat und schleimige Wasserschlange lassen sich durch Geschick respektive korrekte Taktik bezwingen. Bei solchen Gefechten könnt Ihr – im wahrsten Sinne des Wortes – zeigen, wer die Hosen an hat: Maximos Boxer-Shorts kommen nämlich nicht nur im schicken Design, sondern auch mit imposanten Zauberkräften daher. So verbessert etwa das Metall-Höschen Eure Defensiv-Werte, während die Dollar-Unterwäsche verborgene Goldschätze ausfindig macht.

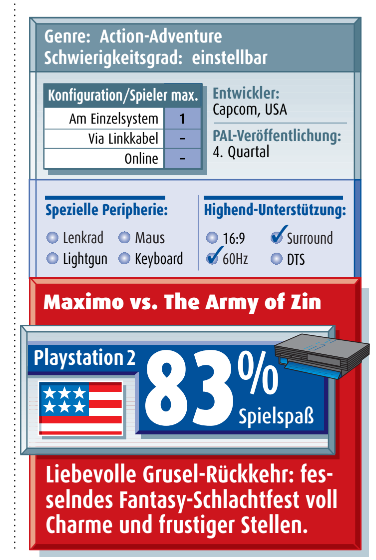




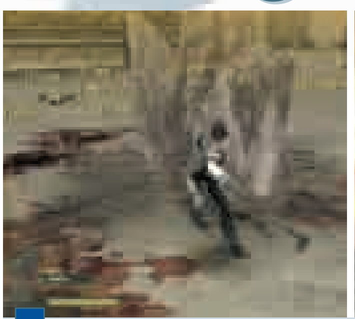
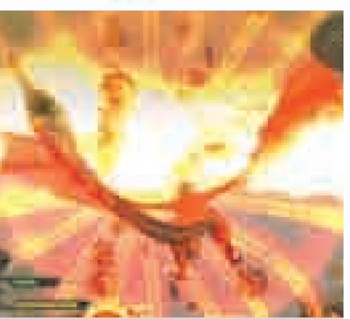
PS2 Neu und komfortabler als in Teil 1: Von einer Oberwelt-Karte springt Ihr direkt in die Levels (links), wo beim Händler (rechts) frische Leben angeboten werden.

Update voll guter Ideen

Trotz aller Neuerungen bleibt "Maximo vs. Army of Zin" mehr Erweiterung denn echte Fortsetzung: Liebevolle Gags, griffige Steuerung sowie knifflige Hüpf-Passagen kennen wir bereits vom PS2-Debüt des Konsolen-Kriegers. Den größten Kritikpunkt merzten die Entwickler nur halbherzig aus: Freut Ihr Euch noch über einen fairen Einstieg, bieten besonders spätere Welten abermals teils horrendes Frustpotenzial. Zudem fällt die muntere Monsterhatz mit ungefähr sieben Stunden Spielzeit arg kurz aus. Nichtsdestotrotz können Genre-Anhänger blind zuschlagen, denn in Sachen Technik wird Feinkost geboten: Geschmeidige Animationen, niedliche Polygon-Szenarien, bombastische Ohrwurm-Klänge und humorige Zwischenseqenzen zeugen von Capcom-Kompetenz – zum Hit-Stempel reicht's dennoch nicht ganz. *tk*



Drag-On Dragoon

PS2 Die Zauberattacken liegen in beiden Modi auf derselben Taste: Wenn Ihr sie clever einsetzt, mäht Ihr ganze Feindverbände auf einen Schlag nieder!

Auf "Panzer Dragoon Orta" müssen PS2-Fans verzichten, zum Glück sorgt Square-Enix für Ersatz: Im Action-Rollenspiel "Drag-On Dragoon" (westlicher Titel "Drakengard") spielt Ihr den Ritter Caim, der hilflos zuschauen muss, wie die Festung seiner Schwester von einer Armee überrannt wird. Im Kampfgetümmel kann er einen gefesselten Drachen befreien, auf dessen Rücken er blutige Rache nimmt. Der Abenteuerverlauf ist vorgegeben: Ihr spielt eine lineare Abfolge von Missionen, die mit neuen Waffen wie Streithammer und Axt belohnt werden.

Doppelter Einsatz

Das rabiate Abenteuer spielt Ihr in zwei Modi: Mit festem Boden unter den Füßen stürmt Ihr durch kilometergroße Schlachtfelder mit Massen an Fußsoldaten und Reitern. Jeder Trupp besitzt einen Anführer, diesen solltet Ihr zuerst aufmischen! Dazu kombiniert Ihr Waffenhiebe und Zauberattacke zu Combos. Der Zauber richtet sich nach Eurer Waffe, etwa Feuerstoß, Giftwolke und Steinschlag: Per Schultertaste wechselt Ihr die Klinge. Euer Held kann außerdem zur Seite rollen und hüpfen. Je nach Mission müsst Ihr ein Areal verteidigen oder bestimmte Schlüsselkrieger finden und plätten, dann öffnen sich neue Tore und Barrikaden – das ist genauso spannend wie die Kämpfe in "Dynasty Warriors".

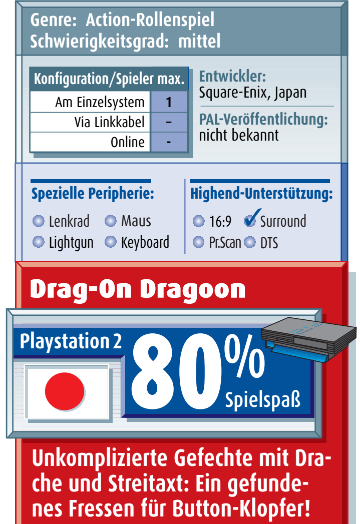
Im zweiten Spielmodus reitet Ihr auf dem Drachen, um Ballone, Geschütztürme und Flugschiffe mit Feueratem und Lenkgeschossen einzuheizen: Die Steuerung ist schwungvoll und intuitiv, Ihr braucht kaum umzudenken. Euch erwarten Luftkämpfe in schwindelder Höhe und Tiefflugmissionen, bei denen Ihr in Schleifen über die feindlichen Linien zischt und dabei ganze Heere grillt. Manche Aufträge verbinden auch die beiden Modi, so greift Ihr erst aus der Luft an und kämpft dann zu Fuß weiter – wenn der Flugsaurier schwächelt.

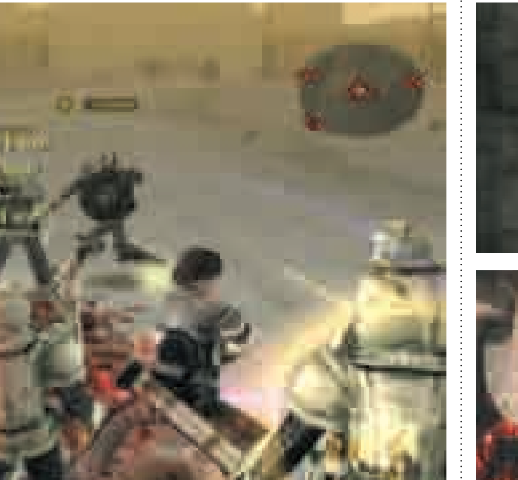
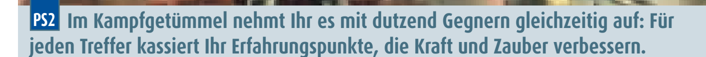


PS2 Drache im Tiefflug: Mit Feueratem brutzelt Ihr die markierten Schlüsselsoldaten und schützt mit Ausweichmanövern den Drachen vor dem steten Pfeilhagel.

Schlachtspektakel

Mit wechselnden Kampfmodi, laufend neuen Attacken und tollen Massenschlachten ist "Drag-On Dragoon" ein spannendes Action-Rollenspiel, das mit leuchtenden Feuereffekten und gigantischen Explosionen die Stimmung auf den Siedepunkt bringt. Ohne Makel ist das Abenteuer aber nicht: Einige Gegner poppen in beiden Modi hässlich vor Euch auf und manch kniehohes Hindernis kann der Held nicht überspringen – da werdet Ihr auch mal fluchen. Trotzdem: Wer imposante Drachen und mittelalterliche Fights liebt, kommt an "Drag-On Dragoon" nicht vorbei. *oe*



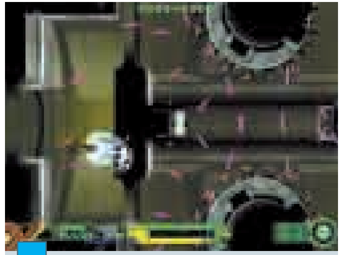
PS2 Im Kampfgetümmel nehmt Ihr es mit dutzend Gegnern gleichzeitig auf: Für jeden Treffer kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die Kraft und Zauber verbessern.




PS2 Zwischen den Missionen erzählen aufwändige Renderfilme die Handlung.

Border Down

Die Menschheit unterhält in ferner Zukunft Kolonien auf dem Mars, doch der rote Planet steht bei feindlichen Aliens nicht minder hoch im Kurs – und so entbrennt ein neuer Krieg der Sterne. Der geballten Gegnerschaft stellt Ihr Euch mit der neusten Errungenschaft 'R.A.I.N' (Remote Artificial Intelligence Network System) entgegen. Hierdurch wird der Abfangjäger Antares mit Flugmanövern der besten Piloten gespeist und fliegt so ferngesteuert durchs All.



DC Eng: Die Aliens greifen mit rotierenden Selbstschuss-Zahnrädern an.

Innovatives Level-System

In dem klassisch aufgebauten Horizontal-Shooter erwarten Euch sechs abwechslungsreiche Levels. Diese könnt Ihr im 'Arcade Mode', im 'Remix Mode' (leicht verändert in Sachen Schwierigkeitsgrad, Grafik und Gegneraufkommen) und in der 'Practice'-Variante angehen. Wer sich für einen Spielmodus entschieden hat, wählt anschließend aus drei verschiedenen Border-Levels (grün, gelb und rot). Der Trick dabei ist, dass jede Border nicht nur ein leicht modifiziertes Leveldesign aufweist, sondern auch die Zahl der verfügbaren Raumschiffe vorgibt. In der äußersten Verteidigungslinie startet Ihr mit drei Leben, in der vermeintlich schwersten Zone habt Ihr nur einen Versuch. Außerdem gilt: Wenn Ihr das Zeitliche segnet, werdet Ihr in den tieferen Border-Level zwangsversetzt (entsprechend der Titel "Border Down").



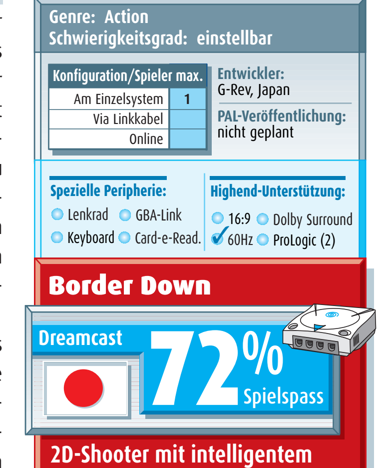
DC Treffen Gegner- und schiffseigener Beam aufeinander, gibt's mehr Power und Combo-Punkte.

Das Waffensystem ist einfach, aber pfiffig: Neben dem Standard-Schuss verfügt Ihr über einen Laser, den Ihr stetig aufrüstet; entsprechend wächst auch die Wucht Eurer Normal-Wumme. Entladet Ihr jedoch den Laser zu häufig, verliert das ganze Waffensystem an Durchschlagskraft. Dies ist ein wichtiges taktisches Moment, um sich zur rechten Zeit mit voller Laser-Kraft zu wehren.

Der Rest des Spiels überzeugt Fans mit gehobener Qualitätskost, ohne völlig zu begeistern. Die Grafik ist ansprechend, wenn auch nicht sonderlich spektakulär; die Musik wiederum rangiert auf noch akzeptablem Dudel-Level. *rf*



DC Harmloser Laser-Auftakt: Der dritte Endgegner wärmt seine Waffen an.



DIE HIGHLIGHTS im Monat Oktober

MOST WANTED TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Starker Auftritt von Square-Enix und Capcom: Beide Hersteller platzieren sich je zweimal in den Leser-Top-10. Sonys Action-Spektakel "Syphon Filter 4" steigt neu in die Hitliste ein und wird prompt nächsten Monat mit einem Preview gewürdigt.

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	Final Fantasy Crystal Chronicles / Square-Enix	NGC
2.	Mario Kart Double Dash!! / Nintendo	NGC
3.	True Crime Streets of L.A. / Activision	PS2, Xbox, NGC
4.	Half-Life 2 / Vivendi	Xbox
5.	Syphon Filter 4 / Sony	PS2
6.	Fable / Microsoft	Xbox
7.	Resident Evil 4 / Capcom	NGC
8.	Killer 7 / Capcom	NGC
9.	Final Fantasy X-2 / Square-Enix	PS2
10.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Ubisoft	PS2, Xbox, NGC



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Pro Evolution Soccer 3	Konami
2.	Jak 2: Renegade	Sony
3.	NHL 2004	Electronic Arts
4.	Soul Calibur 2	Namco
5.	Conflict: Desert Storm 2	SCi

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Soul Calibur 2	Namco
2.	WWE Raw 2	THQ
3.	Ghost Recon Island Thunder	Ubisoft
4.	Conflict: Desert Storm 2	SCi
5.	Star Wars: Knights of the Old R.	LucasArts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Soul Calibur 2	Namco
3.	WWE Wrestlemania XIX	THQ
4.	NHL 2004	Electronic Arts
5.	Super Mario Sunshine	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Golden Sun 2	Nintendo
2.	Pokémon Saphir & Rubin	Nintendo
3.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
4.	Advance Wars 2	Nintendo
5.	Tetris Worlds	THQ

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tengai Makyou 2	Hudson	PS2
2.	Dynasty Warriors 4 XL	Koei	PS2
3.	Grand Theft Auto 3	Take 2	PS2
4.	Jissen Pachi S. Hisshouh.	Sammy	PS2
5.	Drakengard	Square-Enix	PS2
6.	Legend of Stafi	Nintendo	GBA
7.	Mario Golf: Toadstool T.	Nintendo	Gamecube
8.	Dangerous Jiisan	Kids Station	GBA
9.	Naruto: Aino Hectar Senki	Tomy	GBA
10.	Energy Airforce: Aimstrike	Taito	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Pokémon Pinball R. & S.	Nintendo	GBA
2.	Jak 2: Renegade	Sony	PS2
3.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
4.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
5.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
6.	Final Fantasy Tactics Adv.	Square-Enix	GBA
7.	T. Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
8.	NBA Live 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
9.	Animal Crossing	Nintendo	Gamecube
10.	Soul Calibur	Namco	PS2, Xbox, NGC

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten

Raphael Fiore



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
NBA Live 2004	Xbox
Border Down	Dreamcast

sieht zurzeit: Street Fighter 2 (Anime)

hört zurzeit: 50 Cent – P.I.M.P

Thorsten Küchler

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Castlevania	Playstation 2
Crimson Skies	Xbox
Secret Weapons over Normandie	Playstation 2

sieht zurzeit: SWAT – Die Spezialeinheit

hört zurzeit: Danko Jones: We sweat Blood

Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

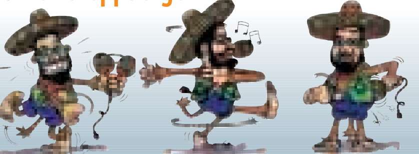
spielt zurzeit:

Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
Medal of Honor: Rising Sun	Playstation 2
Star Wars Rebel Strike	Gamecube

sieht zurzeit: Matrix Revolutions

hört zurzeit: The Beatles – Best of

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

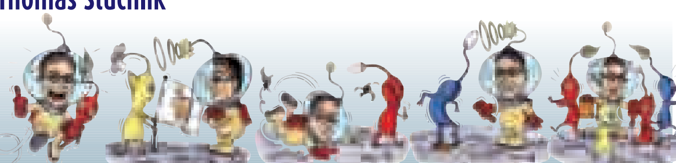
spielt zurzeit:

Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
Prince of Persia: Sands of Time	Playstation 2
Project Gotham Racing 2	Xbox

sieht zurzeit: König der Löwen (DVD im O-Ton)

hört zurzeit: SLAY Radio (C64-Retro-Webstream)

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Flight Simulator 2004	PC
Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
WRC 3	Playstation 2

sieht zurzeit: 10 Jahre MAN!AC – Die DVD

hört zurzeit: SLAY Radio (vom Mac nebenan)

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

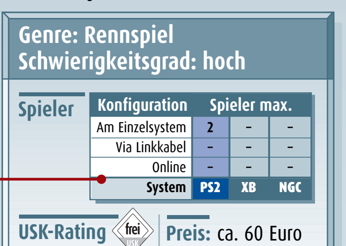
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

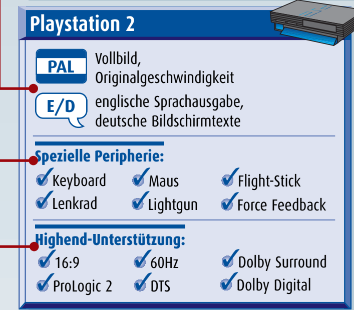
SPIELSPASS

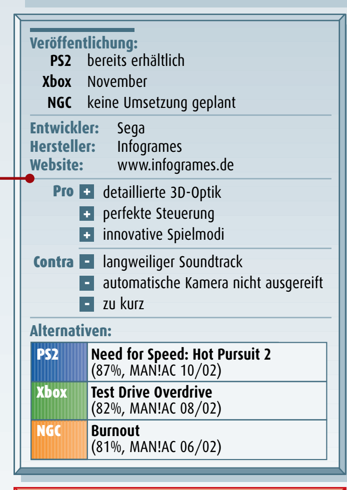
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.









Gastredakteur



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

True Crime: Streets of L.A.



PS2 Dumm gelaufen für den Schurken: Kommt Ihr unbeschadet nahe genug an einen Schurken ran, schnappt Ihr ihn auf Knopfdruck und benutzt ihn zeitweilig als lebendes Schutzschild.

PS2 Gut gezielt ist halb gewonnen: Habt Ihr fleißig trainiert, fallen Präzisionsschüsse deutlich leichter.

PS2 Immer argwöhnisch: Auf Wunsch kontrolliert Ihr jederzeit Passanten.

"Grand Theft Auto" ist bekanntlich die populärste und erfolgreichste Videospiel-Serie der aktuellen Generation – was liegt da also näher, als sich bei neuen Entwicklungen daran zu orientieren? Das dachte sich wohl auch das Programmiererteam von Luxoflux (das seiner mehr oder weniger originellen "Twisted Metal"-Klone überdrüssig geworden ist), beließ es aber nicht dabei: Zwar ist die Inspirationsquelle von "True Crime: Streets of L.A." nicht zu übersehen, doch im Spiel stecken mehr als genug neue Ideen, um zu Recht als eigenständige Produktion zu gelten.

Ihr schlüpft in die Rolle von Nick Kang, einem halbasiatischen Cop mit Vorliebe für die rauhe Gangart: Die ist zwar wirkungsvoll im Umgang mit harten Jungs, entspricht aber nicht der Idealvorstellung des Polizeireviers von Los Angeles – schließlich sollen die Ordnungshüter ja ein gutes Image in der Öffentlichkeit haben. Prompt werdet Ihr suspendiert, woraufhin Euch eine besondere Dienststelle anwirbt: Das E.O.D. ist eine Spezialeinheit, die sich mit brisanten und gefährlichen Fällen beschäftigt, für die Eure Vorgehensweise geradezu prädestiniert ist. Aktuell gilt Eure Aufmerksamkeit den Triaden, doch die Spur führt schnell zu internationalen Verbrecherorganisationen, die vor nichts zurückschrecken und auch Eure unmittelbare Umgebung in Gefahr bringen...

Schurken der Großstadt

In "True Crime" ist ganz Los Angeles (siehe Kasten rechts) Euer Einsatzgebiet, ein fahrbarer Untersatz zählt also zur Standardanforderung: Klemmt Euch hinter das Lenkrad eines Dienstvehikels und düst durch die Straßen der Stadt, um eine Spritztour zu machen oder den nächsten Zielort anzusteuern – dank eingeblendeter Minikarte samt Wegweiser fällt die Orientierung leicht. Alternativ habt Ihr das Recht, jedes Auto zu beschlagnahmen: Auf Knopfdruck weist Ihr den



PS2 Schurken haben kein Ehrgefühl: Fast immer werdet Ihr bei Prügeleien von zwei oder mehr Feinden attackiert.





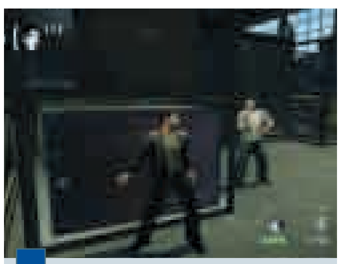
PS2 Multi-Tasking: Mit der einen Hand lenkt Ihr Euren Flitzer, mit der anderen ballert Ihr auch bei voller Fahrt frei herum.



PS2 Straßen der Großstadt: In Downtown L.A. dominieren hohe Wolkenkratzer das Bild, im Westen braust Ihr dagegen vor allem an Flachbauten vorbei.



PS2 Gleiches Recht für alle: Nick Kang lässt sich nicht von weiblichen Reizen ablenken und vermöbelt bei Bedarf auch das vermeintlich schwache Geschlecht.



PS2 Kang kann auch leise: Schleicheinsätze stehen ebenfalls an.

Besitzer an, auszusteigen und Euch die Kontrolle zu überlassen. Um die Handlung voran zu treiben,steuert Ihr die vorgegebenen Ziele an. Auf Wunsch könnt Ihr auch den Polizeifunk abhören und etwas für das Allgemeinwohl tun: Immer wieder werden Meldungen durchgegeben, wenn in Eurer Nähe ein Verbrechen geschieht. Ihr habt dann die Wahl, dort nach dem Rechten zu sehen und z.B. einen Streit zu schlichten, geklaute Autos zu verfolgen oder eine Geiselnahme zu beenden. Neben rabiaten Mitteln wie Überfahren oder Abballern ist auch zivileres Verhalten möglich: So geben Kleinganoven oft freiwillig auf und lassen sich verhaften, wenn Ihr Eure Marke zeigt oder notfalls einen Warnschuss abgebt.

Übung macht den Meister

Da das nicht immer reicht, kommen Eure anderen Fähigkeiten zum Einsatz: Nick Kang ist nicht nur ein verkappter Rennfahrer, sondern auch Waffenexperte und Martial-Arts-Könner. Mit Euren Wummen ballert Ihr dank Zielkreuzerfassung auf Ganoven, in kritischen Situationen aktiviert Ihr kurzzeitig eine "Matrix"-Zeitbremse oder den Sniper-Modus, in dem Ihr noch genauer anvisieren könnt. Habt Ihr keine Möglichkeit, Blei zu spritzen oder wollt Ihr den Gegenüber nicht zwangsläufig ins Jenseits schicken, packt Ihr Eure Prügelkenntnisse aus: Mit Kicks und Schlägen vermöbelt Ihr Schurken, aus der Deckung heraus setzt Ihr Würfe an oder haut einem kurzzeitig benommenen Fiesling besonders wuchtige Special Moves vor den Latz.

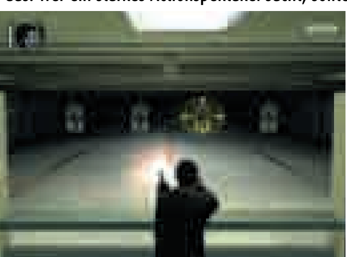
Da Euch im Laufe der Story immer härtere Kaliber zusetzen, solltet Ihr etwas Zeit fürs Training aufwenden: In der Stadt verstreut findet Ihr nämlich Schießstände, Dojos und Fahrschulen, in denen Ihr Eure jeweiligen Fähigkeiten aufmöbeln könnt. So lernt Ihr z.B. das zweihändige Feuern, verdient Euch Wummen mit größerem Magazin oder erarbeitet Euch die praktische Soforterkennung von Kopf- und K.o.-Schüssen, wenn Ihr genau zielen müsst. In den Karateschulen wiederum wird Euch beigebracht, wie Ihr auch am Boden liegenden Kontrahenten Schaden zufügt, gegen von hinten anschleichende Bösewichte ankommt und wirkungsvollere Würfe ansetzt. Bei den Autolektionen schließlich erfahrt Ihr alles über bessere Fahrzeugbeherrschung wie 180°-Kehren oder gezielte Rammstöße, während Ihr in Straßenrennen neue Boliden gewinnt.

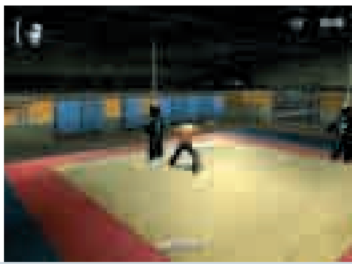
Gut und Böse

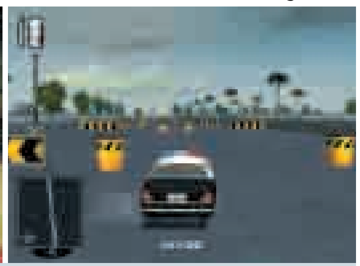
Dummerweise ist dieses Training aber von verschiedenen Faktoren abhängig: Zum einen müsst Ihr für Upgrade-Versuche meistens durch erfolgreiche Einsätze gewonnene Punkte löhnen, zum anderen wird Euch nur der Zutritt gewährt, wenn Ihr ein 'guter Cop' seid – letztere Wer-

Ulrich Steppberger

Der Sieger im Cop-Dreikampf heißt Nick Kang: "True Crime" erfüllt die Herausforderung drei unterschiedliche Spieltypen zu einer gelungenen Mischung zusammen zu führen, mit Bravour. Sämtliche Aspekte des Polizistenlebens funktionieren bis auf kleinere Detailmängel einwandfrei: Egal ob Ihr durch die eindrucksvoll modellierte Großstadt rast, Schurken mittels eingängigem Prügelsystem ausknockt oder sie mit Blei vollpumpt, stets werdet Ihr gut und spannend unterhalten. Dank der gelungenen und weitgehend fehlerfreien Optik, die besonders bei den Autofahrten durch die Authentizität beeindruckt, sowie dem hochkarätigen Sound stimmt's technisch, auch die Story sorgt für Motivation und hält Euch am Pad. Ein dickes Lob gibt's zudem für die alternativen Handlungsstränge und einige feine Ideen wie die Trainingsoptionen. Um "Vice City" (dt.) zu übertreffen, reicht's allerdings beim ersten Versuch noch nicht ganz: Der gewaltige Spielraum wird nicht ausgereizt, meist fällt das Geschehen letztlich doch eher geradlinig und die Steuerung dezent kompliziert aus. Wer ein starkes Actionspektakel sucht, sollte "True Crime" auf jeden Fall anspielen.





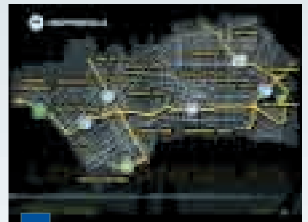


PS2 Training muss sein: In den Übungsstätten poliert Ihr Eure Fähigkeiten in Waffentechnik (links), Prügelkönnen (Mitte) und Fahrkunst (rechts) auf, sofern Ihr nicht gerade durch eine negative 'Bad Cop'-Wertung gehandicapt seid.

Weite Welt

Geographische Höchstleistungen

In Sachen Fläche schießt "True Crime" eindeutig den Vogel ab: Luxoflux ist das ambitionierte Vorhaben geglückt, den kompletten Großraum von Los Angeles auf die DVD zu pressen – satte 240 Quadratmeilen könnt Ihr mit dem Auto erkunden. Entsprechend lange seid Ihr unterwegs, wenn Ihr eine Spazierfahrt von Downtown im Osten (inklusive für Videospieler relevanter Bauwerke wie das E3-Messecenter) bis zu den Stränden von Venice am anderen Ende der Stadt unternehmt. Im Gegenzug gibt's allerdings keine steten Tag- und Nachtwechsel: Die Tageszeit ist wie auch das Wetter je nach Mission festgelegt.



PS2 Stadt der langen Wege: L.A. ist ohne Auto ein Albtraum.



PS2 Manche mögen's heiß: Bei Prügeleien geht meistens das Inventar mit zu Bruch – neben Flammenherden kann das schmerzhaft sein.



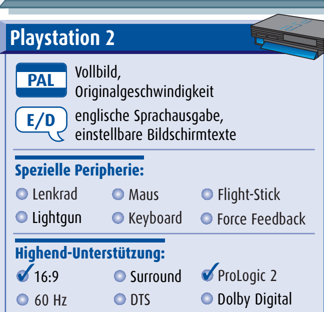
PS2 Gelegentlich müsst Ihr unter Zeitdruck ein Ziel in einem weit entfernten Ortsteil erreichen: Ein schneller Flitzer ist dafür Pflicht. Bei nassem Asphalt allerdings machen Euch die PS-Schleudern mit einer heiklen Steuerung das Leben schwer.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

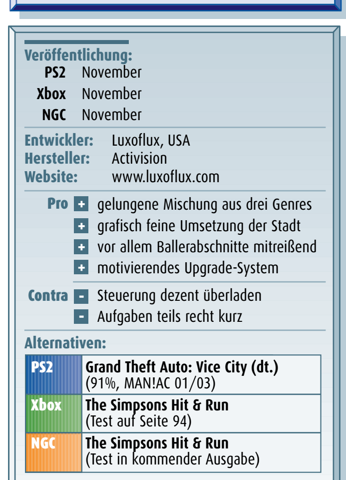


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Luxoflux, USA
Hersteller: Activision
Website: www.luxoflux.com

Pro
+ gelungene Mischung aus drei Genres
+ grafisch feine Umsetzung der Stadt
+ vor allem Ballerabschnitte mitreißend
+ motivierendes Upgrade-System

Contra
– Steuerung dezent überladen
– Aufgaben teils recht kurz

Alternativen:
PS2 **Grand Theft Auto: Vice City (dt.)** (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox **The Simpsons Hit & Run** (Test auf Seite 94)
NGC **The Simpsons Hit & Run** (Test in kommender Ausgabe)



True Crime: Streets of L.A.

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 86 %
87% Spielspaß

Fesselndes Cop-Epos, das Fahr-, Baller- und Prügelelemente gelungen und spannend vereint.

tung beeinflusst Ihr durch Euer generelles Verhalten. Wer stets rücksichtslos und brutal alles über den Haufen fährt und ballert, verliert im Handumdrehen an Ansehen und bringt Kollegen wie Bevölkerung gegen sich auf. Im Gegenzug steigt Euer Status, wenn Ihr versucht, Gewalt zu vermeiden: Wer z.B. bei einer Schleichmission die Bösewichte lieber per Handkantenschlag statt Genickbruch aus dem Verkehr zieht, wird mit gutem Karma belohnt.

Die Haupthandlung von "True Crime" umfasst ein Dutzend Kapitel, in denen jeweils mehrere Aufträge anstehen. Um die Story voran zu treiben, ist dabei nicht zwangsläufig eine perfekte Erfolgsquote notwendig: Schlägt ein Abschnitt fehl, spielt Ihr auf Wunsch trotzdem weiter und landet gelegentlich bei einer Alternativaufgabe – erst wenn Ihr öfters versagt, landet Ihr unter Umständen auf einem der zwei Handlungsstränge, die nicht zum optimalen Ende führen.

PS2 Freiwilliger Dienst: Die zufälligen Verbrechen in der Stadt könnt Ihr meistens auch einfach ignorieren.

Ab auf die Straße

Ist die Erfolgsquote eines Kapitels immer noch zu niedrig, werdet Ihr zum Streifendienst verdonnert: Dann heißt es, die Straßen von L.A. zu patrouillieren und eine festgelegte Anzahl von Zufallsverbrechen aufzuklären, bevor es mit der Jagd nach den großen Schurken weitergeht.

Damit das Flair von Los Angeles nicht nur optisch rüberkommt, scheute Activision keine Kosten: Der Soundtrack wird von zahlreichen West-Coast-Rappern bevölkert, während für die Sprechrollen namhafte Hollywood-Größen wie Christopher Walken oder Gary Oldman gewonnen wurden – die genießen auch deutsche Spieler im Originalton (auf Wunsch mit Untertiteln). Zudem freuen sich Digi-Cops über die 'ab 18'-Freigabe – so erlebt Ihr das Epos in ungeschnittener Form. *us*



PS2 Nicht selten seid Ihr auch bei Feuergefechten klar in der Unterzahl, doch dank komfortabler Zielerfassung beißen dennoch meist die bösen Buben ins Gras.



Ratchet & Clank 2



PS2 Clankzilla gegen Obermotz: Auf den kleinen Kugelplaneten erwarten Euch meist ausgefallene Aufgaben, bei denen die skurrile Geometrie besonders auffällt.



PS2 Wer bremst, verliert: Bei den rasanten Gleitterrennen ist eine gute Kurskenntnis ebenso wichtig wie der kluge Einsatz des Turboschubs.

Überraschung in den Redaktionsräumen: Kurz vor knapp trudelte doch noch eine Testversion des PS2-Hüpfers "Ratchet & Clank 2" ein – zu spät, um Änderungen auf der DVD vorzunehmen (weshalb Ihr den Beitrag dort in der 'First Look'-Rubrik findet), aber rechtzeitig genug für einen ausführlichen Test im Heft. Im Gegensatz zu den Sony-Kollegen von Naughty Dog ("Jak 2: Renegade") verzichtete Insomniac bei den neuen Abenteuern seines Jump'n'Run-Duos auf allzu kontroverse Neuerungen und folgte dem 'Schuster bleib bei deinen Leisten'-Prinzip. Entsprechend fühlen sich Kenner des ersten Teils von Beginn an wieder heimisch, aber auch Neulingen wird der Einstieg leicht gemacht.

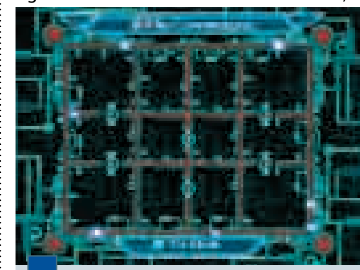
Nach den glorreichen Heldentaten und dem Sieg gegen die Blarg kehrt bei Schlappohr Ratchet und seinem Blechkumpel Clank wieder der nüchterne Alltag ein, denn niemand ist auf ihre Hilfe angewiesen. Das ändert sich unverhofft, als sie kurzerhand in eine andere Dimension teleportiert werden und der konfuse Megacorp-Vorsitzende Fizzwidget einen Auftrag bereit hält: Ein knuddeliges Versuchstier der Firma wurde entführt und soll wieder befreit werden – klar, dass das Duo nicht lange fackelt, auch wen schnell erste Ungereimtheiten auftreten...



PS2 "Wing Commander" lässt grüßen: Nicht nur im Weltraum müsst Ihr Euch durch ein Heer an Feindesschiffen ballern.

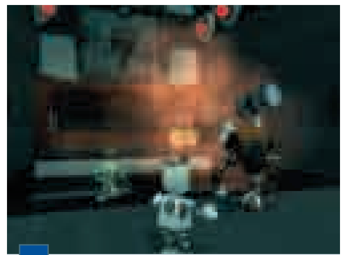
Das dynamische Duo

Wie beim Vorgänger schlüpft Ihr in die Rolle von Ratchet, der zusammen mit Clank die Levels unsicher macht. Diesmal tummelt Ihr Euch auf rund 20 frischen Welten inklusive schnuckliger Miniplaneten und klappert diese zur Lösung von Aufgaben ab: Dank jederzeit aufrufbarer Karte orientiert Ihr Euch problemlos, hilfreiche Markierungen zeigen relevante Ziele an. Um dorthin zu gelangen, müsst Ihr Euch in der Regel mit zahlreichen feindseligen Gestalten auseinander setzen, doch zum Glück seid Ihr gewappnet: Ratchet hat wie immer seinen treuen Schraubenschlüssel im Gepäck, mit dem er fiesen Feinden wirkungsvoll die Rüben eindellt. Alternativ greift Ihr ins Sortiment von Megacorp, die Euch (allerdings nur gegen bare Münze) mit rund zwei Dutzend Schusswaffen eindecken – von relativ gewöhnlichen Standardwummen über Lenkraketen, Lavaschleudern, Hilfsdronen und Wurfsternen ist ein reichhaltiges Angebot vorhanden. Wer das Meuchelgerät häufig nutzt, zieht daraus Profit: In einer Rollenspielanleihe gewinnen nämlich sowohl Ratchet als auch die Waffen Erfahrung. Während Euer Held so nach und nach sein Gesundheitskonto von schnöden vier Zählern auf bis zu 80 erhöht, erreichen die Wummen neue Entwicklungsstufen mit z.B. mehr Durchschlagskraft oder verbesserter





PS2 Türschlossrätsel kommen nun in zwei Variationen daher, die Geschicklichkeit (links) und schnelles Denken unter Zeitdruck (rechts) fordern.



PS2 Solo für Clank: Der knuffige Blech-Sidekick lässt per Funk Droidenhelfer für sich arbeiten.

Trefferquote. Wem das nicht reicht, der sucht illegale Händler auf, die im Tausch gegen die extrem selten zu findenden Platinschrauben noch mehr Leistung herauskitzeln.

Neu und neckisch

Auch die friedfertigeren Hilfsmittel wurden überarbeitet und durch neue Geräte ergänzt: So knackt Ihr nun Türen via frischer Dietriche und Geschicklichkeitsaufgaben, Magnetstrahler verschieben schließlich schwere Gegenstände. Elektronische Pulse aktivieren schlummernde Maschinen, dank umschnallbarer Flügel gleitet Ihr zu Fuß nicht zu bewältigende Passagen entlang. Selbst Robofreund Clank hat seine Fähigkeiten im vergangenen Jahr aufpoliert: Wenn Ihr in ausgewählten Passagen seine Steuerung übernehmt, kann er jetzt nicht nur normale Drohnen befehligen, sondern auch spezialisierte Blechhelfer, die z.B. Brücken bauen, dicke Hämmer schwingen oder Türen aufstemmen.

Neben den üblicherweise zu Fuß zu absolvierenden Standardabschnitten erhöhte Insomniac die Rolle der Minispiele, die nun unter der 'Maxi'-Bezeichnung firmieren: So steht Ihr immer wieder mal in einer Arena als Einzelkämpfer gegen Gladiatoren, tretet im Gleitflitzer zu hindernisreichen Offroad-Rennen samt Waffenbenutzung an oder müsst am Steuerknüppel Eures Raumgleiters Feindesflotten atomisieren und Mutterschiffe ausschalten – letztere Disziplin fällt zudem etwas aus der Rolle, denn hier könnt Ihr Euer Schiff durch gezielte Einkäufe sowohl offensiv als auch defensiv aufmotzen. Wer mag, muss meist nur einmalig dazu antreten, für eifrige Zocker stehen aber in der Regel mehrere Herausforderungen parat, in denen es dann um größere Geldsummen geht: Eine verlockende Sache, schließlich kostet das Waffenarsenal einiges an Kapital. *us*

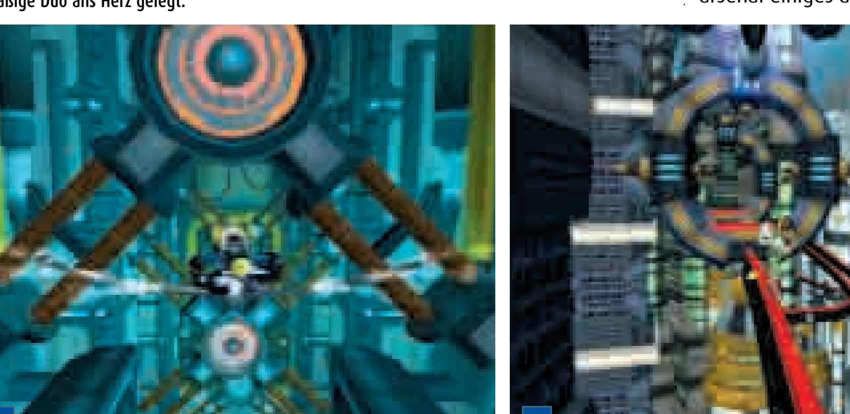


PS2 Auf ihren Reisen erkunden Ratchet und Clank u.a. scheinbar märchenhafte Planeten – nur dumm, dass die Soldaten dort etwas gegen sie haben.

Ulrich Steppberger



Wer "Ratchet & Clank 2" spielt, erlebt beinahe ein 'Deja Vu': So ähnlich ist auf den ersten Blick die Fortsetzung dem Original. Die Edeloptik sieht praktisch identisch aus, was angesichts der herausragenden Technik aber wirklich kein Nachteil ist. Ebenso verhält es sich mit dem grundlegenden Spielablauf: Zwar findet Ihr durchaus einige Ergänzungen, doch die gliedern sich so nahtlos ins Geschehen ein, dass es kaum auffällt. Tatsächlich sorgen die vielen neuen Waffen und die deutlich aufgewerteten Minispiele für etwas mehr Abwechslung und das Erfahrungsprinzip für einen Schuss an Strategie. Dennoch fehlt etwas der Mut zu gravierenden Neuerungen, die freilich auch in die Hose hätten gehen können. So bleibt eine routinierte Fortsetzung, die eben auf Innovationen verzichtet, aber das exzellente Niveau des Vorgängers praktisch mühelos hält: Auch "Ratchet & Clank 2" ist damit ein tadelloser und hochklassiger Hüpfer, der sich im Genre ganz vorne einordnet. Wer den ersten Teil mochte, für den ist's ohnehin ein Pflichtkauf, aber auch allen anderen sei das spaßige Duo ans Herz gelegt.



PS2 Mit Hilfe der praktischen Klappflügel gleitet Ihr durch enge Gänge mitsamt gefährlichen Hindernissen.



PS2 Auch vom ersten Teil liebgewonnene Gadgets wie die Grindschuhe kommen erneut zum Einsatz.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2 November
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Insomniac, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ detaillierte, flüssige Grafik
+ aufgemotztes Wummenarsenal
+ durchdachtes Aufrüst-Feature
+ aufgewertete Rolle der Minispiele

Contra
- Rücksetzpunkte teils weit auseinander
- ohne passende Waffe manchmal frustig

Alternativen:
- PS2: Jak and Daxter: The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02)
- Xbox: Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
- NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Ratchet & Clank 2



Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
90 % Spielspaß

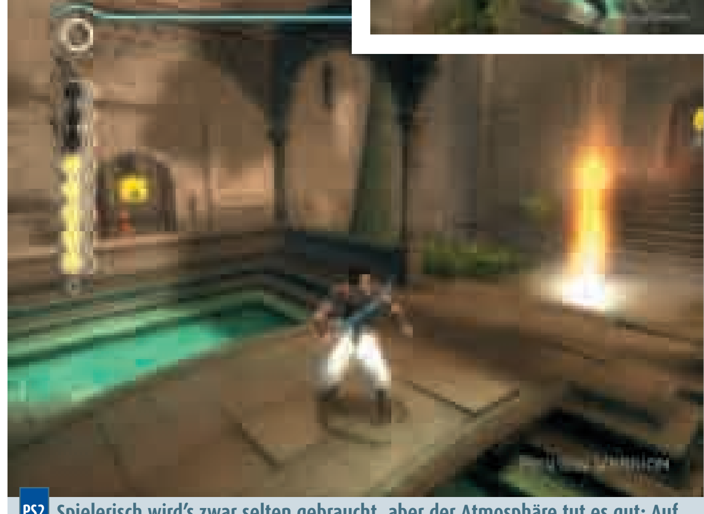
Feine Hüpf-Action, die das exzellente Niveau des Vorgängers hält und dezent aufpeppt.


RULE THE
THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.
Mach alles, um an die Spitze zu kommen … ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.
FACE MAPPING
YOUR FACE
SELECT THE CENTER OF YOUR LIPS USING THE LEFT ANALOG STICK AND PRESS
Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.*
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
Vicarious Visions Inc.
POWERED BY: gamespy

Prince of Persia:
The Sands of Time



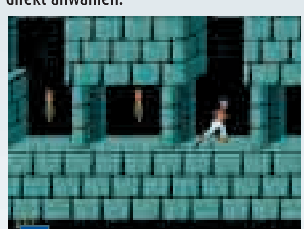
PS2 Klammeraffe: Zum Glück ist Euer Held ein wendiger Bursche, sonst würde er die ganzen waghalsigen Kletter- und Sprungpartien kaum überstehen.



PS2 Spielerisch wird's zwar selten gebraucht, aber der Atmosphäre tut es gut: Auf Knopfdruck zoomt die Kamera vom aktuellen Geschehen weg (oben).

Spiel im Spiel
Der Original-Prinz ist mit dabei

Wer aufgrund altersbedingter Unwissenheit Jordan Mechners wegweisendes Originalabenteuer nicht kennt, muss sich nicht grämen: Ubisoft Montreal packte den Apple-2-Klassiker als versteckten Bonus in seiner glorreichen 2D-Bitmap-Pracht mit auf die DVD.
Allerdings müsst Ihr dafür schon etwas Arbeit investieren, denn mit einem schnöden Cheat lässt sich der Oldie nicht freischalten – vielmehr wurde er etwa in der Mitte von "The Sands of Time" an einer unauffälligen Stelle versteckt (unser Player's Guide ab Seite 144 zeigt Euch im Notfall, wo Ihr suchen müsst).
Habt Ihr den reizvollen Bonus aber erst einmal gefunden, lässt er sich danach erfreulicherweise jederzeit im Hauptmenü direkt anwählen.



PS2 Klassik pur: Der Ur-Prinz fiel ziemlich knackig aus.

Da erobert man einen mystischen Dolch, um die Ehre des Vaters zu mehren und löst durch die hinterhältigen Ränkespiele eines Hofmagiers prompt eine alles vernichtende Katastrophe aus – dergleichen geschieht dem Helden von Ubisofts Neuauflage der legendären "Prince of Persia"-Serie mit dem Untertitel "The Sands of Time". Natürlich bleibt dem vom Schicksal gebeutelten Helden nichts anderes übrig, als sich mit all seinem Können dafür einzusetzen, als einziger Überlebender des Malheurs die Dinge wieder gerade zu richten. Hier kommt Ihr ins Spiel, dank einem Deal mit Sony dieses Jahr in PAL-Regionen exklusiv auf der PS2.

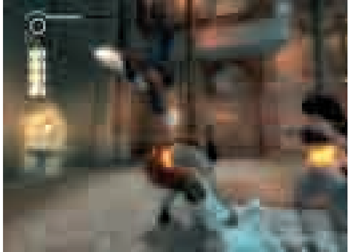


PS2 Der Vogel lässt kräftig Federn: Die Flatterviecher greifen vorzugsweise dann an, wenn Ihr auf schmalen Balken steht und mit der Balance ringt.

In der Rolle des namenlosen Prinzen schlagt Ihr Euch durch das Szenario aus 1001 Nacht: Meistens seid Ihr alleine oder in Begleitung der mysteriösen Schönheit Farah in den durch das Unglück verwüsteten Ruinen unterwegs und versucht, den Weg zum Turm des Schurken zu finden.

Meisterturner

Während sich das Mädel dank seiner schlanken Statur durch Spalten in der Wand quetscht, müsst Ihr Euer akrobatisches Können spielen lassen: Der Prinz ist ein agiler Kletterer und sprintet auf Knopfdruck an Wänden entlang oder einen Stock hinauf, um höher gelegene Absätze zu erreichen und Abgründe zu überwinden. Erspäht Ihr aus dem Gemäuer ragende Holzbalken oder Flaggenmasten, greift Ihr sie durch einen beherzten Sprung und holt Schwung, um mit einem flotten Salto zur nächsten Kante zu schwingen. Auch andere Fähigkeiten wie gewagte Kettenhüpfer zwischen zwei Wänden, Schwünge an Seilen und Balanceakte auf schmalen Stegen funktionieren dank der einfa-

PS2 Die Sandzombies greifen gerne in Gruppen an, was eine schnelle Entsorgung der gefallenen Feinde und akrobatische Ausweicheinlagen (rechts) nötig macht.



PS2 Schwunghafter Bursche: Wenn normale Aufstiege fehlen, behelft Ihr Euch in der Regel mit dynamischen Sprüngen und Saltos.

chen Steuerung und automatischen Sicherheitsvorkehrungen problemlos. Fällt Euer Held nämlich z.B. mal durch einen nervösen Zucker von einer Plattform, hält er sich prompt an der Kante fest, kapitale Todesstürze sind praktisch immer nur als Folge verunglückter Aktionen möglich. Um Fallen wie bröckelnde Stege, tückische Messersäulen und in den Wänden eingebaute Sägeblätter zu überstehen oder eine sich schnell schließende Tür noch rechtzeitig zu erreichen, ist dennoch Euer voller Einsatz nötig.
Nicht immer hilft Euch Akrobatik weiter, zwischendurch warten eine Hand voll Knobelpassagen auf Euch: So müsst Ihr z.B. das Verteidigungssystem des Palasts aktivieren oder einen Lichtstrahl mit Hilfe von Spiegeln ans Ziel leiten. Eure Begleiterin Farah ist derweil nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern weist Euch auf Besonderheiten hin oder greift selbstständig ein, wenn etwa zwei Schalter gleichzeitig zu aktivieren sind.

Kampf den Sandmonstern

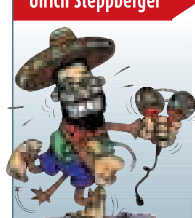
Neben den Rätsel- und Sprungaufgaben spielen Kämpfe eine wichtige Rolle: Das Palastvolk wurde in aggressive Sandzombies verwandelt, die Euch regelmäßig ans Leder wollen. Mit Eurem normalen Säbel könnt Ihr die finsteren Gestalten zwar bremsen, aber nicht komplett erledigen – hier kommt Eure Zweitklinge, der 'Dolch der Zeit', zum Einsatz. Durch eben diesen wurde das ganze Chaos zwar erst ausgelöst, nun ist er aber Eure einzige Hoffnung auf den Sieg. Rammt Ihr ihn nämlich einem



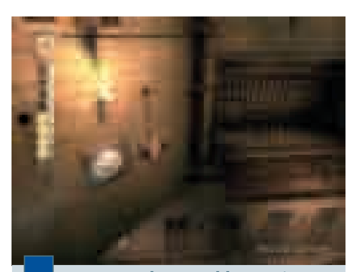
PS2 Vorsicht bei diesen Brocken: Die mächtigen Hammerschläge lassen sich nur schwer blocken.

am Boden liegenden Feind in den Sandleib, wird dieser ausgelöscht und dient als Füllstoff für die mystischen Kräfte der Stichwaffe. Dann könnt Ihr auf Knopfdruck die Umgebung kurzzeitig verlangsamen (besonders praktisch für eigene Attacken, wenn Euch gleich mehrere Schurken drangsalieren) oder gar die Zeit ein Stück weit zurückspulen. Diese Fähigkeit leistet Euch auch im Rest des Abenteuers unschätzbare Dienste, wenn Ihr kurzerhand Missgeschicke wie einen Sturz in den Abgrund ungeschehen macht.
Alternativ setzt Ihr den Dolch als noch effektivere Waffe ein, denn mit dem entsprechenden Sand-Vorrat erledigt Ihr dicke Brocken in Notsituationen mit weniger Hieben oder löst den besonders mächtigen 'Mega-Frost' aus, mit dem Ihr praktisch ganze Horden auf einmal dem Erdboden gleich macht. Damit Euch im Eifer des Gefechts nicht die Kraft ausgeht, solltet Ihr zudem immer nach leuchtenden Ecken und versteckten Gassen Ausschau halten: Wer nämlich fleißig die Umgebung erforscht, kann sowohl Lebensenergie als auch das Sandvolumen des Dolches kräftig ausbauen. *us*

Ulrich Steppberger



"Prince of Persia" hält (fast) alles, was Ubisoft versprochen hat. Schon das Äußere fasziniert mit seinem brillant in Szene gesetzten Stil: Der Prinz glänzt mit ebenso eleganten wie vielfältigen und sorgfältig ausgearbeiteten Animationen, die orientalischen Märchenumgebungen versprühen einen Charme, der nicht zuletzt dank intelligenter wie atmosphärischer Perspektivenwahl an "Ico" erinnernt – da verzeiht man gerne die regelmäßig auftretenden Ruckler speziell in großen Räumen. Dazu kommt eine hochgradig motivierende Levelgestaltung, die Euch mit spannenden Hüpfpassagen fordert und ans Pad fesselt, zumal auch das Zeitfeature wunderbar eingearbeitet wurde, ohne den Spielfluss zu stören. Dummerweise haben sich die Entwickler etwas zu sehr in den Kampfaspekt verliebt: Die Duelle gegen Sandzombies sehen zwar ebenso beeindruckend aus wie der Rest, fielen aber viel zu lang und gelegentlich etwas unfair aus. Wenn Euch die zehnte Angriffswelle den Todesstoß versetzt, wird der Frust schon mal groß. Das ist zwar ärgerlich, sollte Euch aber nicht vom Kauf abhalten: "The Sands of Time" lohnt sich auf jeden Fall!



PS2 Immer an der Wand lang: Die schicke Aktion ist oft lebenswichtig.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox 2004
NGC 2004

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ hervorragende Steuerung
+ intelligentes Leveldesign
+ prachtvolle Inszenierung der Story
+ ausgezeichnete Grafik und Animationen

Contra
– Optik hin und wieder rucklig
– Kämpfe zehren teils arg an den Nerven

Alternativen:
PS2: Ico (80%, MAN!AC 04/02)
Xbox: Oddworld: Munch's Oddysee (79%, MAN!AC 04/02)
NGC: Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

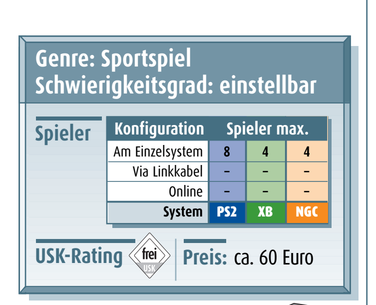


Prince of Persia

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 79 %
87 % Spielspaß

Hervorragendes Märchenabenteuer mit brillanten Sprungpassagen, aber frustigen Kämpfen.

NHL 2004

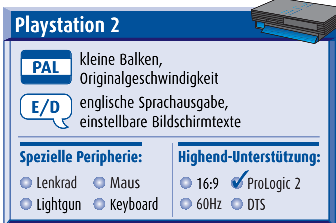


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

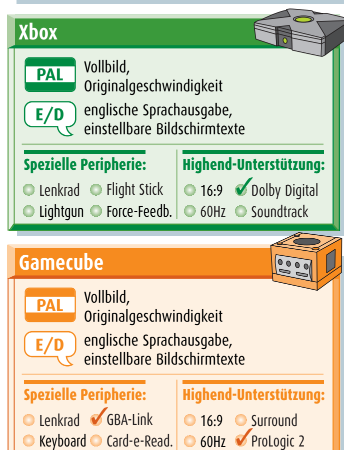
USK-Rating: frei USK | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS



Xbox

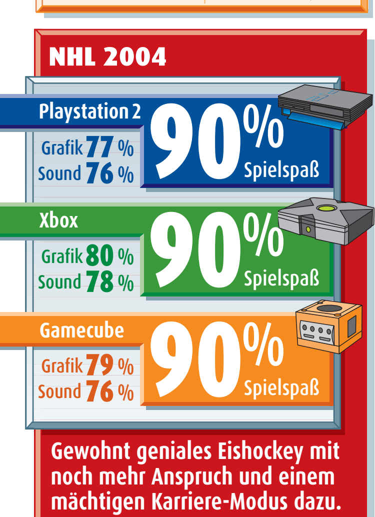
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2



NHL 2004

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	77 %	76 %	90 %
Xbox	80 %	78 %	90 %
Gamecube	79 %	76 %	90 %

Gewohnt geniales Eishockey mit noch mehr Anspruch und einem mächtigen Karriere-Modus dazu.



PS2 Feine Neuerung: Im Handumdrehen ändert Ihr das Verhalten des Teams.

NGC Traditionell: In der klassischen 'Eis'-Ansicht spielt sich's am besten.



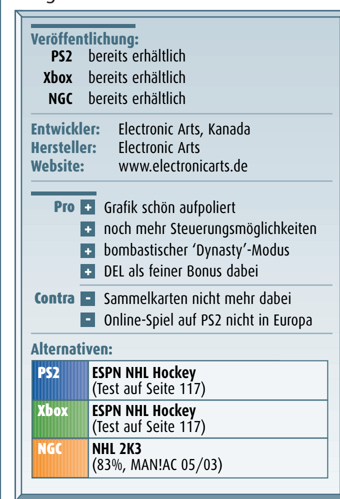
XB Raubkatzenduell: Beim DEL-Match Augsburg Panther gegen Ingolstadt Panther geht's nicht nur um Ehre und Punkte, sondern wer den Namen eher verdient.

Nach Golf und Football ist nun Eishockey dran: Electronic Arts verpasst "NHL 2004" eine ganze Menge Neuerungen, deutschen Sportfans wird gar besondere Aufmerksamkeit zuteil. Neben der nordamerikanischen Profiliga packten die Entwickler diesmal nämlich noch die drei wichtigsten europäischen Ländermeisterschaften rein – außer Finnland und Schweden prompt auch die heimische DEL. Nicht nur der deutsche Ligamodus wurde übernommen, auch die kompletten Kader stimmen und selbst das (englischsprachige) Kommentatoren-Duo beherrscht die teils fremden Namen ausgezeichnet.

Auch sonst gibt es eine Reihe interessanter Veränderungen zu verzeichnen: Neben der aufpolierten Grafik wurde vor allem die Steuerung einer Generalüberholung unterzogen, um das augenscheinliche 'Zurück zum Realismus'-Motto zu erfüllen. Arcade-artige Gimmicks wurden reduziert, dafür lassen sich Eure Kufencracks jetzt genauer kontrollieren: Flach- und Lupfer-Pässe liegen auf zwei getrennten Knöpfen und werden nun je nach Dauer und Stärke des Drucks verschieden hart ausgeführt. Auch bei Bodychecks agiert Ihr nun variabler, da diese in der Defensive mittels des rechten Analogsticks ausgeführt werden – im Angriffspiel vollführt Ihr damit weiterhin trickreiche Dekes, um die Verteidiger zu narren. Mit dem Steuerkreuz wiederum wechselt Ihr bei Bedarf jederzeit in Windeseile die Mannschaftstaktik, auch Prügeleien finden nicht mehr automatisch statt: Nur wer unbedingt Wert drauf legt, initiiert eine Keilerei.

Volle Kontrolle

Neben den üblichen Modi wie Freundschaftsspiel, Saison und Playoffs steigt Ihr in den mächtig aufgebohrten Karriere-Modus ein. Der nennt sich nun 'Dynasty' und versetzt Euch in die Rolle des Teammanagers mit sämtlichen Kompetenzen: Neben dem Geschehen auf dem Eis kontrolliert Ihr sämtliche Geschicke Eures Klubs wie Spieler- und Trainerverpflichtungen, Eintrittspreise, Trainingsplan und Austattung von Stadion und Fitnessraum. Führt Ihr den Verein an die Spitze, sammelt Ihr Punkte und verschönert Eure Räumlichkeiten. Wer mag, übernimmt dabei nicht das Steuer eines bekannten NHL-Teams, sondern bastelt sich seine eigene Truppe bis hinab zum Logo und der Farbe der Sitzplätze. *us*



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- Grafik schön aufpoliert
- noch mehr Steuerungsmöglichkeiten
- bombastischer 'Dynasty'-Modus
- DEL als feiner Bonus dabei

Contra
- Sammelkarten nicht mehr dabei
- Online-Spiel auf PS2 nicht in Europa

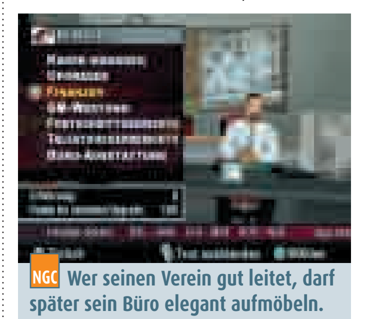
Alternativen:

PS2	ESPN NHL Hockey (Test auf Seite 117)
Xbox	ESPN NHL Hockey (Test auf Seite 117)
NGC	NHL 2K3 (83%, MAN!AC 05/03)

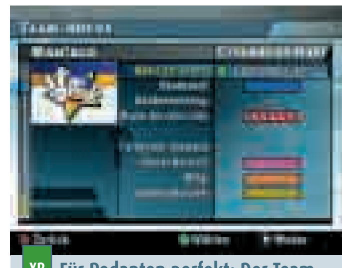
Ulrich Steppberger



"NHL 2004" erfüllt die Erwartungen voll und ganz. Auch beim Eishockey erweisen sich die neuen Elemente und Verbesserungen weitgehend als Volltreffer. Allerdings ist etwas Umgewöhnung notwendig, um die Steuerungsfeinheiten effizient zu nutzen – dann macht die auf Realismus geschneiderte Spieldynamik aber umso mehr Laune. Für Langzeitzocker perfekt geriet zudem der coole 'Dynasty'-Modus. Schade nur, dass dafür die Sammelkarten wegfielen und die PS2 erneut offline bleibt. Die schickere Optik und das diesmal seriös auftretende Kommentatoren-Duo sorgen für Stadionatmosphäre. Spielerisch geben sich alle drei Fassungen nichts: Grafisch hinkt die Sony-Fassung allerdings etwas nach, während die Xbox mit der Soundkulisse besonders punktet.



NGC Wer seinen Verein gut leitet, darf später sein Büro elegant aufmöbeln.



XB Für Pedanten perfekt: Der Teameditor achtet auf jedes Detail.


XGRA
EXTREME G RACING ASSOCIATION
Fantastische Explosionseffekte und zerstörbare Streckenteile.
Rasanter Multiplayerspaß für bis zu vier Spieler.
Die Action wird von Dance- und Rock-Soundtracks begleitet.
"Abgedrehtes Streckendesign, tolles Geschwindigkeitsgefühl."
(Das Offizielle Xbox-Magazin 10/03)
WERTUNG: 84%
PlayStation®2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
Acclaim®
www.ACCLAIM.de

Project Gotham Racing 2



XB Die Wolkenkratzerschluchten von Chicago sind schon am Tag beeindruckend, bei Nachtrennen werden die 90°-Kurven schnell zu Crashmagneten.

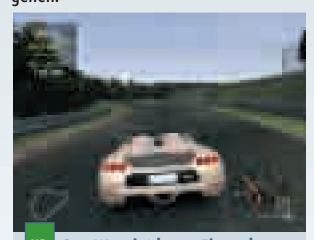


XB Vollgas down under: Im sommerlichen Sydney braust Ihr nicht immer durch die City, zwischendurch führt Euch der Weg auch mal am Meer vorbei.

Deutsche Extrawurst

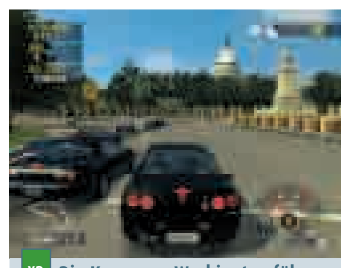
Der nationale Beitrag fällt aus der Rolle

Inoffiziell fanden die Entwickler keine deutsche Stadt tauglich genug, um sie bei "Gotham 2" aufzunehmen. Im Spiel ist Deutschland aber trotzdem vertreten: Statt einer Metropole wurde kurzerhand die traditionsreiche Nordschleife des Nürburgrings eingebaut. Satte 22 Kilometer saust Ihr an einem Stück durch haarige Kurven und über viele Steigungen. Im normalen Karriere-Modus wartet die Piste als allerletzter Kurs auf Euch, wer sie vorher mal anspielen möchte, nutzt folgenden Kniff: Gönnt Euch für 22 Kudos-Münzen die Koenigsegg-Nobelkarosse, damit könnt Ihr in den Zeitrennen jederzeit auf Rekordjagd gehen.



XB Der Weg ist lang: Einmal um die Nordschleife dauert eine Weile.

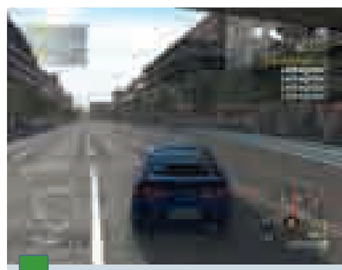
Während Sonys Vorzeigeraserei "Gran Turismo 4" nun doch erst nächstes Jahr erscheint und Gamecube-Besitzer weiterhin vergeblich auf ein systemeigenes ernsthaftes Rennspiel warten, beschert Microsoft Xbox-Piloten eine flotte Weihnachtszeit: Mit "Project Gotham Racing 2" macht Ihr wieder die Straßen von Großstädten unsicher.
Die Entwickler Bizarre Creations begnügten sich diesmal nicht erneut mit einem schnöden Update, sondern krempelten eine Menge um. So wurden die vier alten Städte inklusive der eigentlichen Namensinspiration New York kurzerhand gestrichen und durch satte zehn frische Metropolen ersetzt: Nun saust Ihr in den USA (Washington und Chicago), Australien (Sydney), Japan (Yokohama), China (Hongkong), Schottland (Edinburgh), Italien (Florenz), Spanien (Barcelona), Russland (Moskau) und Schweden (Stockholm) um die Wette, als Sahnehäubchen ist zudem die Nordschleife des Nürburgrings dabei (siehe Kasten links). Im Gegenzug gibt's dafür pro Stadt jetzt keine verschiedenen Viertel mehr und die Gesamtkurszahl reduzierte sich auf immer noch reichliche 92 Strecken. Insgesamt gewinnt das Vollgasepos auf jeden Fall an Abwechslung, zumal dafür wesentlich mehr Feinpolitur in Lichteffekte und Texturqualität gesteckt wurde.

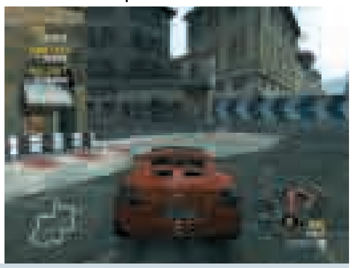


XB Die Kurse von Washington führen teils an Sehenswürdigkeiten vorbei.

Viele feine Flitzer

Während der Pistenumfang gesund schrumpfte, bekam der Fuhrpark eine massive Aufstockung verpasst: Über 100 Vehikel aller Art warten darauf, von Euch um die Kurven gewuchtet zu werden – nahezu alle namhaften Hersteller wie Ferrari, Mercedes, Porsche, BMW und viele andere mehr sind im Feld vertreten. Als neckischen Bonus dürft Ihr die meisten Boliden in einem Ausstellungsraum näher bewundern und zu einer Probefahrt auf den Testkurs schicken, selbst wenn Ihr sie noch gar nicht freigespielt habt.
Kernstück von "Project Gotham Racing 2" ist erneut die Kudosmeisterschaft, die ebenfalls deutlich verändert ausfällt: Ingesamt 14 in Fahrzeugklassen eingeteilte Rennserien warten darauf, von Euch absolviert zu werden – angefangen von relativ langsamen Mittelklassewagen und Coupés über Geländekutschen bis hin zu edlen Sportflitzern und GT-Ge-





XB Die verschiedenen Wettbewerbstypen halten Euch auf Trab: Schlängelt Euch in Stockholm (links) durch den Hütchenslalom oder jagt in Florenz das Geisterauto.




XB Der asiatische Kontinent stellt diesmal zwei Städte: Yokohama (links) und die ehemalige britische Kolonie Hongkong (rechts).



XB Typisch britisch: Im schottischen Edinburgh regnet es häufig in Strömen – natürlich steuert sich Euer Bolide auf nassem Asphalt deutlich nervöser.

schossen. Entsprechend sitzt Ihr nicht mehr dauerhaft in einer Karosse Eurer Wahl, sondern wechselt je nach Wettbewerb das Auto. Pro Liga tretet Ihr zu einer Reihe Rennen an, die wie gewohnt in verschiedenen Varianten ausgetragen werden: Neben normalen Platzierungsläufen mit bis zu sieben CPU-Konkurrenten oder Eins-gegen-Eins-Duellen erwarten Euch wieder Überholherausforderungen, Rekordzeitjagden, Fahrstilprüfungen und einiges mehr. Durch die Einführung zweier neuer Medaillenarten wird nun der Schwierigkeitsgrad angenehmer aufgefächert: Die Stahlplakette erringen in der Regel selbst blutige Anfänger, während Platin für die Raser gedacht ist, denen der knackige Vorgänger noch viel zu einfach war.

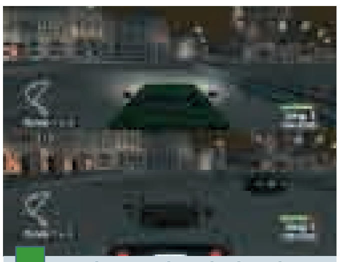
Das A und O zum Erfolg stellt neben der Erfüllung der Rennbedingungen das Erringen der Kudos-Stilpunkte dar: Durch coole Drifts, fehlerfrei gefahrene Abschnitte und saubere Überholvorgänge gibt's wertvolle Zähler, die sich durch effektives Kombinieren noch erhöhen lassen. Erstmals wird nun zudem das Einhalten der idealen Rennlinie in Kurven sowie Windschattenfahren belohnt.

Stilvolles Geldverdienen

Wollt Ihr nur das Ende der Meisterschaft erreichen, ist Kudos meist nebensächlich, doch zum Kauf der nicht freigeschalteten Vehikel werden die Stilzähler benötigt: Überspringt Ihr bestimmte Punktgrenzen, gibt's bare Münzen, die Ihr gegen frische Fahrzeuge eintauscht.

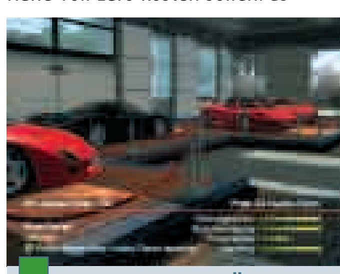


XB Temperament erwünscht: Nicht nur in Barcelona machen Euch die aggressiven CPU-Gegner den Rang streitig.



XB Hoppla: Demoliert Ihr die Scheinwerfer, werden Nachtrennen knallhart.

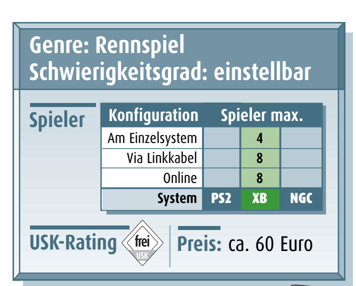
Neben der Meisterschaft tretet Ihr in Arcade-Rennen an, stellt Rundenrekorde in Zeitfahrten auf oder spielt gegen Freunde. Letztere Möglichkeiten gewinnen mit Xbox Live richtig an Reiz: Seid Ihr online, wird zu jedem Rennen Eure Bestzeit mitsamt Geisterfahrt ins Netz gestellt – alternativ könnt Ihr die Rekorde der besten Piloten downloaden und Euch so virtuell mit ihnen messen. Natürlich sind echte Online-Rennen mit bis zu acht Teilnehmern möglich, was im Probelauf auch prima klappte. Wer will, fährt richtig um Kudos und erarbeitet sich zusätzliche Münzen für den Autokauf. Außerdem stehen downloadbare Inhalte an: Neben neuen Vehikeln stehen künftig weitere Städte zur Verfügung, die allerdings auch eine Hand voll Euro kosten sollen. *us*



XB Netter Gag: Im Ausstellungsraum bewundert Ihr alle Autos aus der Nähe.

Ulrich Steppberger

Kaum zu glauben, wieviel Positives Bizarre aus "Project Gotham Racing 2" im Vergleich zum Vorgänger noch rausgekitzelt hat: So sieht die hübsche Optik nochmals ein Stück besser aus und brilliert mit tollen Lichteffekten und feinen Texturen – wer da über den notwendigen Kompromiss von nur noch 30 statt 60 Bildern pro Sekunde meckert, ist selber schuld, zumal das Tempogefühl durchaus stimmt. Auch am Spielablauf wurde kräftig gefeilt und alles rundum optimiert: Dank der überarbeiteten Karrierestruktur mitsamt den neuen Schwierigkeitsgraden haben nun auch Nicht-Profis mehr Spaß am Rasen, die Freischaltlogik der Autos lässt erfreulich viel Auswahl-Spielraum. Für genügend Abwechslung ist durch die hohe Zahl an visuell unterschiedlichen Städten gesorgt, die Reduzierung der Kurszahl fällt dagegen kaum auf. Besonders freut mich die wunderbare Online-Unterstützung: Downloadbare Geister, Rekordlisten und vor allem die tadellos funktionierenden Rennen mitsamt Kudos-Anreiz sorgen für schier endlos lange Motivation – wer keine ausgewachsene Rennspiel-Phobie sein Eigen nennt, muss "Gotham 2" einfach haben.

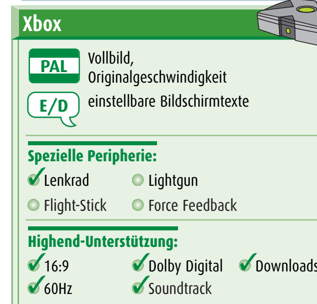


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

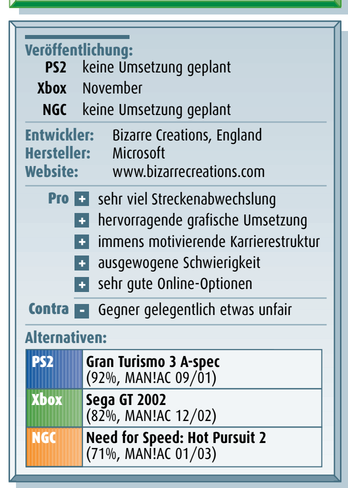


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bizarre Creations, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.bizarrecreations.com

Pro
+ sehr viel Streckenabwechslung
+ hervorragende grafische Umsetzung
+ immens motivierende Karrierestruktur
+ ausgewogene Schwierigkeit
+ sehr gute Online-Optionen

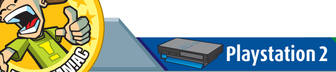
Contra
– Gegner gelegentlich etwas unfair

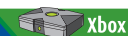
Alternativen:
PS2: Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox: Sega GT 2002 (82%, MAN!AC 12/02)
NGC: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Project Gotham Racing 2

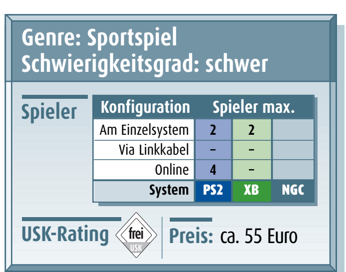
Xbox
Grafik 85 %
Sound 82 %
91 % Spielspaß

Famose Raser-Fortsetzung mit großartiger Online-Komponente und vielen Verbesserungen.





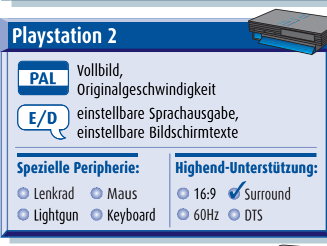
SSX 3


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: schwer

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	4	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro


Playstation 2

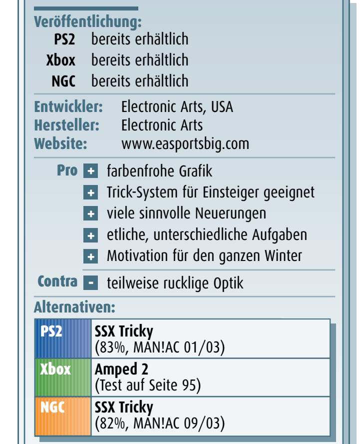
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	✓ Surround
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	✓ 16:9	✓ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	✓ 60Hz	Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

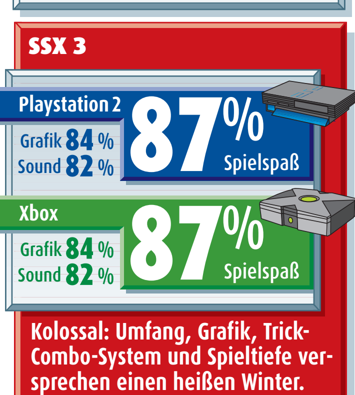
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.easportsbig.com

Pro
- farbenfrohe Grafik
- Trick-System für Einsteiger geeignet
- viele sinnvolle Neuerungen
- etliche, unterschiedliche Aufgaben
- Motivation für den ganzen Winter

Contra
- teilweise rucklige Optik

Alternativen:

PS2	SSX Tricky (83%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Amped 2 (Test auf Seite 95)
NGC	SSX Tricky (82%, MAN!AC 09/03)


SSX 3

Playstation 2: Grafik 84 %, Sound 82 % – 87% Spielspaß

Xbox: Grafik 84 %, Sound 82 % – 87% Spielspaß

Kolossal: Umfang, Grafik, Trick-Combo-System und Spieltiefe versprechen einen heißen Winter.


PS2 Nachtboarden in der City: Allegra auf dem Weg an die Pole-Position.

Im Jahre 2000 entwickelte EA ein farbenfrohes, schnelles und mit einem ausgefeilten Trick-System ausgestattetes Snowboard-Spektakel namens "SSX", welches alle Konkurrenz-Produkte in den Schatten stellte. Nach dem grandiosen Einstand folgte nach weniger als einem Jahr der Nachfolger "SSX Tricky": Dieser konnte sich mit nur wenigen Neuerungen nicht mit dem innovativen Vorgänger messen. Microsoft nutzte die Gunst der Stunde und präsentierte mit "Amped" einen Top-Titel, der mit ruckelfreiem Mehrspieler-Spaß und diversen Karriere-Varianten die "SSX"-Reihe überholte. In diesem Jahr will sich EA mit "SSX 3" und vielen spannenden Neuheiten den Snowboard-Thron zurückerobern.

Bergspitzen zur Freiheit

Elise, Zoe, Mac und sieben weitere direkt anwählbare Charaktere (mit denselben Grundeigenschaften) machen sich auf, das riesige Bergmassiv mit drei Bergspitzen zu erobern. Hier erwarten Euch fünf verschiedene Spielvarianten mit etlichen verschiedenen Herausforderungen und Gefahren: So stürzen zum Beispiel in 'Backcountry'-Abschnitten Lawinen mit immensen Schneemassen den Berg hinunter. Die zahlreichen Rennen finden in

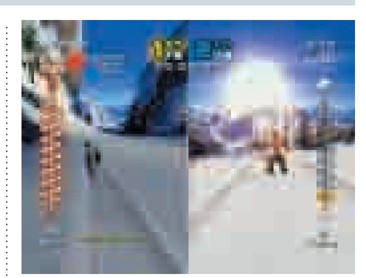

PS2 'Super Pipe'-Action: Alle Jumps außer 'Super-Über'-Tricks sind tabu.

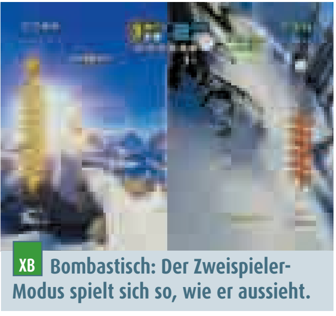

XB Über den Wolken: Solch atemberaubend stylische Sprünge samt Feuerwerk gehören zum Alltag eines "SSX 3"-Boarders.

sicheren, aber nicht minder spektakulären Gebieten (City-Metropole, usw.) statt. Meistens ohne nervige Gegner und stressiges Zeitlimit erkundet Ihr die 'Slope Style'- und 'Big Air'-Varianten. Genießt hier die wunderschönen Landschaften und vergesst nicht die waghalsigen 'Super-Über'-Tricks einzustudieren. Letztere gebt Ihr bei den 'Super Pipe'-Passagen in atemberaubenden Combo-Sessions zum Besten.

Karriere, Style und Musik

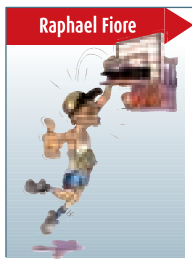
Einer steilen Karriere mit Ruhm, Neidern und viel Geld steht nichts mehr im Weg, wenn Ihr Nose- respektive Tail-Press zwischen Sprünge und Grinds koppelt und so etliche Combo-Punkte sammelt. Das schwer Verdiente verprasst Ihr für stylische Kleidung, spaßige Utensilien und steigert die Skill-Punkte Eures Boarder-Freaks. Zu guter Letzt werdet Ihr vom "SSX"-Radio-DJ begleitet, damit Euch in der eisigen Gegend nicht nur der frische Wind um die Ohren bläst. Seine musikalische Palette reicht von hippen Hip-Hop-Crews wie Black Eyed Peas bis hin zu Techno-lastigen Beats von den Chemical Brothers. *rf*




XB Bombastisch: Der Zweispieler-Modus spielt sich so, wie er aussieht.


PS2 Sky-Surfer? Nein: Lediglich ein stressfreier 'Big Air'-Ausflug.

Raphael Fiore



Was für ein Effekt-Feuerwerk! "SSX 3" ist noch bunter, noch schneller und noch stylischer als die Vorgänger. Der Karriere-Modus bietet Euch unzählige Freiheiten: Fahrt die Teil-Abschnitte punktestrategisch ab und schindet bei Rennen mit Abkürzungen gewinnbringende Sekunden. Auch die Steuerungs-Neuheiten überzeugen: Die genial-übertriebenen 'Super-Über'-Tricks führt Ihr in Kürze intuitiv aus. Bei gemeingefährlichen Stürzen nutzt Ihr Euer Button-Smashing-Talent, um Euer Alter Ego wieder aufzupäppeln. Zum perfekten Spiel fehlt nur der letzte Feinschliff an der mitunter ruckelnden Kurvenfahrt-Optik sowie Online-Funktionen für alle Systeme – denn außer der PS2 darf keine Konsole an Internet-Wettbewerben teilnehmen.

HAST DU DAS ZEUG, DICH DER UNLIMITED SAGA ZU STELLEN?

ZUM ERSTEN MAL AUSSERHALB JAPANS!

FINAL FANTASY X-2
Eternal Calm
FINAL FANTASY X-2: Prologue



ARMIC: Alter unbekannt, männlicher Chapa

AKITOSHI KAWAZU Presents
UNLIMITED Saga™




7 VERSCHIEDENE HELDEN


EINZIGARTIGES KAMPFSYSTEM


FREI BEGEHBARE WELT


REVOLUTIONÄRER GRAFIKSTIL

SEI DER MEISTER DEINES EIGENEN SCHICKSALS UND ENTDECKE DIE LEGENDE DER SIEBEN WUNDER!

ENTHÄLT EINE VORSCHAU AUF **FINAL FANTASY X-2** UND DEN EXKLUSIVEN FILM **„ETERNAL CALM: FINAL FANTASY X-2 PROLOGUE“**

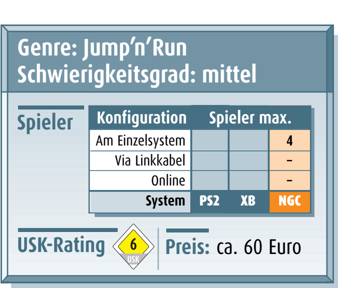
SQUARE ENIX™



Billy Hatcher and the Giant Egg



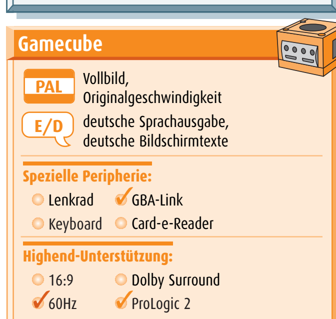
NGC Macht die Monster platt: Mit dem wuchtigem Ei rollt Ihr einfach drüber!



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration			Spieler max.
	Am Einzelsystem			4
	Via Linkkabel			–
	Online			–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

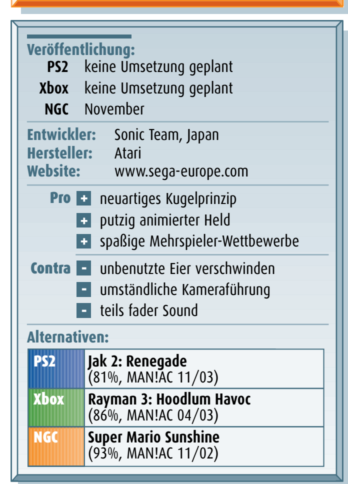


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ neuartiges Kugelprinzip
+ putzig animierter Held
+ spaßige Mehrspieler-Wettbewerbe

Contra
- unbenutzte Eier verschwinden
- umständliche Kameraführung
- teils fader Sound

Alternativen:

PS2	Jak 2: Renegade (81%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Billy Hatcher and the Giant Egg

Gamecube
Grafik 73 %
Sound 65 %
76% Spielspaß

Die Kullerei ist spaßig und innovativ, leider fehlt's am Feintuning.





NGC In den Hochbahnen und Halfpipes wird's Euch schon mal schwindelig.



NGC In manchen Missionen fungiert Euer Ei nicht als Waffe, sondern als kostbare Fracht: Das Pyro-Exemplar müsst Ihr brüten und sicher zum Ende der Höhle rollen.

Sonic Team präsentiert sein neustes Hüpfspiel mit ausgefallener Kullerphysik und jeder Menge Slapstick-Humor: Die bösen Raben haben das Hühnerland verdunkelt, zum Glück hilft Billy Hatcher den Federviechern aus der Patsche – im peinlichen Gockelanzug, der ihm Macht über die Eier verleiht!

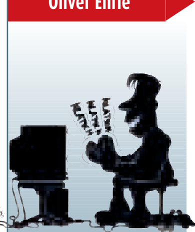
Ein Held zum Kugeln

Das Jump'n'Roll spielt in umfangreichen 3D-Levels mit verschiedenen Kletterpfaden, einigen Kugelbahnen und Geheimabschnitten: In den sieben Arealen wie Pirateninsel, Dinoberge und Zirkus besteht Ihr je acht Missionen – etwa einen Obermotz suchen und bekämpfen oder einen Hühnerwaisen aus seinem Käfig befreien. Dazu schnappt Ihr Euch eines der vielen Eier, die Ihr überall in den Levels findet: Lasst es vor Euch her kullern, um die kampflustigen Raben und Saurier zu überrollen oder durch Holzbarrieren zu brechen. Außerdem sammelt Ihr Früchte, die Eure Kullerwaffe wachsen lassen. Mit steigender Masse wächst nicht nur die Wucht, auch die Kontrolle wird immer kniffliger. Dann kommt Euch das Ei schon mal aus und plumpst in einen Abgrund oder zerschellt an Stacheln – passt also auf! Natürlich entdeckt Ihr auch jede Menge Stampfschalter sowie Katapulte und Kanonen, mit denen sich Euer Ei kreuz und quer durch die Levels ballern lässt.

Ei weiß oder Ei gelb?

Für Abwechslung sorgen dabei die Helfer zum Ausbrüten: Einige Eier sind nicht nur weiß, sondern z.B. gelb, rot oder blau – wenn Ihr sie fleißig mit Früchten füttert und mit einem herzhaften 'Kikeriki!' zum Schlüpfen auffordert, entspringen Blitzaffe, Feuernashorn oder Wasserpinguin. Diese tierischen Freunde folgen Euerm Helden, um auf Kommando Feuerbarrieren zu löschen oder mit Blitz und Donner anzugreifen. Jeweils einen Helfer könnt Ihr mitnehmen, weitere Tiere müsst Ihr freilassen und bei Bedarf wieder abholen. Wer sich die vielen Aufträge mehrfach vorknüpft, alle 260 Münzen einsackt und die Eiergalerie vervollständigt, entdeckt Extras: In drei Wettbewerben rollen vier Spieler um die Wette, zudem ladet Ihr Minispiele wie "Puyo Pop" auf den GBA. *oe*

Oliver Ehrle

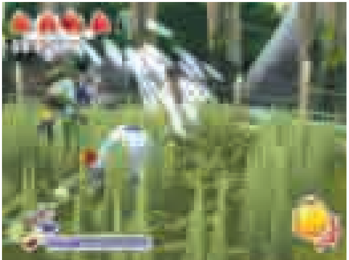


Tolle Idee, aber nicht ganz ausgereift: Mit zerbrechlicher Kullerwaffe und kunterbunten Levels ist "Billy Hatcher" eine prima Abwechslung zur üblichen Hüpfspielkost. Mal müsst Ihr das Ei peinlich genau über schmale Brücken bugsieren, mal im Zickzackkurs durch Monsterhorden brechen oder in der Halfpipe Dornen ausweichen – ganz schön raffiniert! Mit den vielen Missionen und Geheimnissen unterhält Euch das Jump'n'Roll viele Stunden, falls Euch die Mankos nicht nerven, denn wie bei "Sonic Adventure" ist die Kameraführung unausgegoren. Zudem merkt sich das Spiel nur ein Ei: Wenn Ihr es ablegt und ein zweites holt, verschwindet das erste. Braucht Ihr ein Talentei, ist das ärgerlich, da der Held leicht von Absätzen rutscht und ohne ein neues Ei nicht wieder hoch kommt.



NGC Kennt Ihr von "Sonic": Beschleuniger tragen Euch über Abgründe.





NGC Bei Obermotzkämpfen wird Billy Hatcher in runde Arenen gebeamt: Die Biester spritzen rutschige Pfützen (links) und verstecken sich im Gras (rechts).

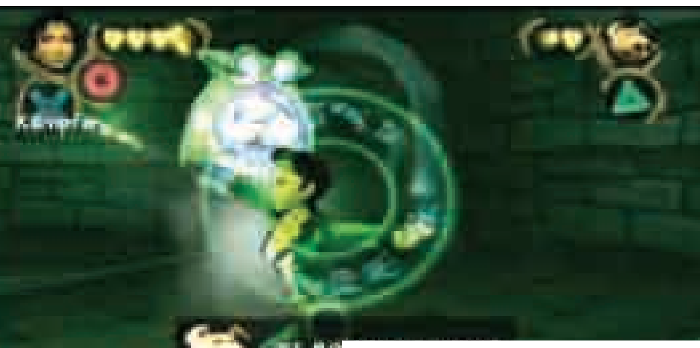


FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...
WARHAMMER 40,000
FIRE WARRIOR™
PC CD-ROM
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
FIRE WARRIOR
FIRE WARRIOR
POWERED BY gamespy
Kuju
PlayStation 2
PC CD-ROM
THQ
www.firewarrior.com
www.thq.de

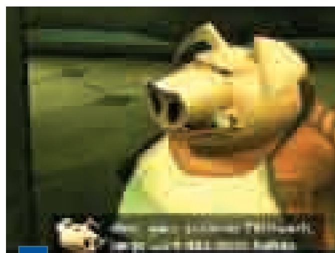
Beyond Good & Evil

An manchen Tagen hat man einfach Schwein – oder wie die kleine Jade einen saumäßig guten Kumpel, der mit Schweinschnute und Ringelschwänzchen immer im richtigen Moment zur Stelle ist. Das famose Huftier hört auf den Namen Pey'j, ist der Ziehvater Eurer rehäugigen 'Gespielin'... und außerdem ein findiger Bastler, der Euch mit allerlei technischen Gimmicks den Heldinnen-Alltag erleichtert. Weil Papa und Mammi der damals noch kleinen Jade untertauchen mussten, war es Onkel Pey'j, der den kleinen Wildfang an Eltern statt aufpäppelte: Um den Dreikäsehoch in Sicherheit zu bringen, verlegte der Erfinder Werkstatt und Domizil auf den Planeten Hyllis.

Aber erstens kommt es anders und zweitens als man denkt: Die ehemals friedliche Welt wird vom Krieg gegen die Dom'Z gebeutelt – eklige Knochenmonster, die aus dem All einfallen und die Schutzschilde von Hyllis' Städten durchbrechen. Schutz gegen die Invasion verspricht allein ein straff organisierter Militärstaat, der mit penetranter Propaganda Bürger zum Beitritt in die geheimnisumwitterte Elite-Einheit 'Alpha' bewegen will. Nur gut, dass Jade inzwischen zu einer aufgeklärten und verwegenen Reporterin herangewachsen ist: Gemeinsam mit ihrem erfinderischen Onkel rückt sie Militärs und Dom'Z auf die Pelle.



PS2 Gib ihm Saures: Der 'Super Move' von Pey'j lässt Jade die Gegner in "Matrix"-typischer Zeitlupe vertrimmen.



PS2 Saumäßig clever und ein Schweine-guter Kumpel: Der dicke Erfinder Pey'j ist der Ziehvater der Heldin.

Rasende Reporterin

Womit wir auch schon beim Kern der Sache sind: "Rayman"-Erfinder Michel Ancel paart klassische Adventure-Elemente mit Action-Einlagen – und als Sahnehäubchen gibt's eine virtuelle Foto-Safari, wie wir sie seit "Pokémon Snap" nicht mehr gesehen haben. Wann immer Jade und Onkelchen unterwegs sind, zückt die engagierte Journalistin ihre Kamera, um Beweise gegen die skrupellosen Machthaber zu sammeln – oder Hyllis Tierwelt auf Film zu bannen. Während die Schnappschüsse von Ratten, Fröschen, Möwen, Walen und grotesken Bestien gegen harte Währung auf den Server vom zoologischen Institut hochgeladen werden, wandern die Indizien in die Zeitung von Hyllis' Untergrund-Bewegung: Je mehr Fotos, desto mehr entgeisterte Bürger schließen sich mit Schildern und drohenden Fäusten den Protestmärschen gegen die Regierung an.

PS2 Lecker: Im Labor der Nutripillen-Fabrik entdeckt Ihr den von dicken Fliegen umschwärmten Kadaver einer 'Versuchs-Kuh'.

Aber bevor Ihr die Revolutions-Stimmung im Volk so richtig anheizen könnt, müsst Ihr erst mal Euer Abenteurer-Handwerk beherrschen... denn mit Fotografieren allein ist es nicht getan!

Anpassungsfähig

Jade und ihr Partner zeigen sich erfinderisch: An Bord von Pey'js urigem Hovercraft (lässt sich mit allerlei teurem Schnickschnack wie Sprungdüsen oder Raketenwerfer bestücken) tuckert Ihr über Hyllis' Meere, um Städte, Shops, verborgene Höhlen, stillgelegte Industrie-Gelände und Fabriken zu erreichen. Habt Ihr Euer Ziel erst mal erreicht und steckt Ihr mitten drin im Adventure-Vergnügen, spuren



PS2 Schwerstarbeit: Jade verschiebt eine riesige Transistor-Kapsel.



PS2 Hier deckt Ihr Euch mit Energiespendern für Jade und Hovercraft ein.



PS2 Umzingelt: Nur so lange Ihr gegen die aufdringlichen Dom'Z-Monster kämpft, lässt sich die X-Taste für Angriffsmanöver einsetzen.



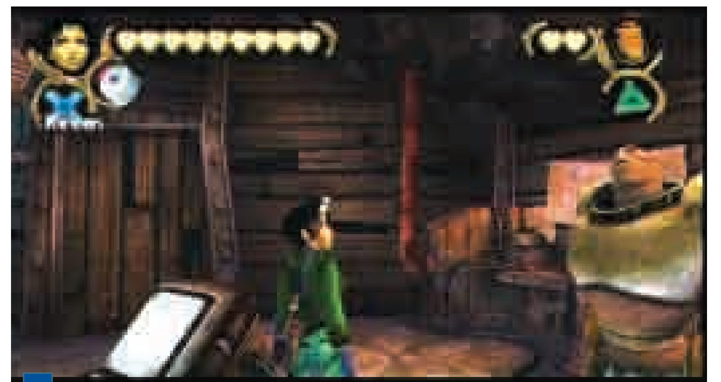
PS2 Bannt den Wal auf Film und kassiert dafür ein saftiges Honorar.



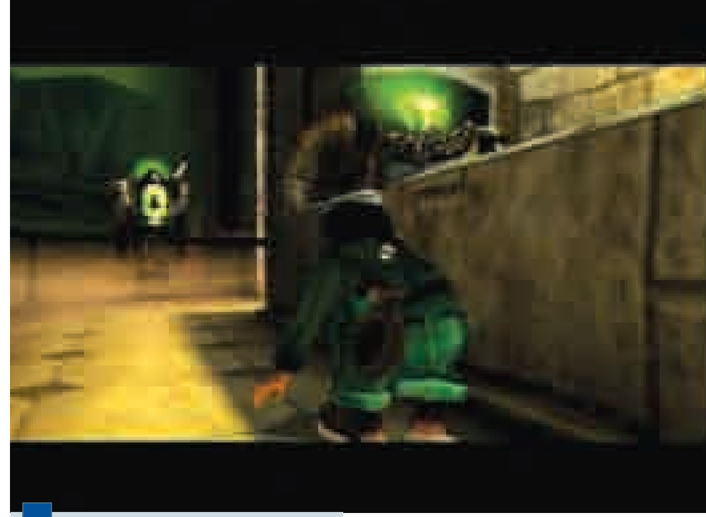
PS2 Übersichtlich und hübsch: Der Ausrüstungs-Bildschirm.



PS2 Sightseeing auf den Wasserstraßen von Hyllis' Hauptstadt: Rechter Hand dürft Ihr Euch auf dem Rennspiel-Parcours eine goldene Nase verdienen.



PS2 Lagebesprechung in der Erfinder-Werkstatt von Pey'j: Ihr neuer Partner – der Untergrund-Agent 'Double H' – ist hilfsbereit, aber ganz schön vertrottelt.



PS2 So sieht's bei Euch am Fernseher aus – mit dicken Balken oben wie unten.

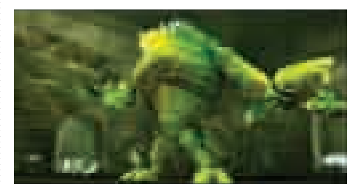
Jade & Co. nicht auf festgelegte Knopf-Kommandos – vielmehr zeigt ein Diagramm oben links, wo's Button-technisch gerade lang geht: Mal nehmt Ihr mit der X-Taste ein verwaistes Objekt auf, dann wieder setzt Ihr den Knopf ein, um ein freches Dom'Z-Monster mit harten Stockschlägen zu vertrimmen oder Euch an einem Sims entlang zu hangeln. Auf diese Weise beherrscht Jade alle Aktionen, die sich eine zeitgemäße Abenteurerin nur wünschen kann: Laufen, kämpfen, klettern, hangeln, einkaufen, Smalltalk halten – selbst die bei Ubisofts Entwicklern seit "Splinter Cell" so beliebten Schleich-Einlagen sind mit dabei. Denn während sich Dom'Z und anderes aggressives Getier mit ein paar Schlagkombinationen ins Nirvana schicken lassen, ist mit den Alpha-Teams nicht gut Kirschen essen: Obwohl auch diese schwer gerüsteten Muskelpakete ihre Schwachstellen haben, solltet Ihr Kämpfe mit den Elite-Truppen vermeiden. Am besten, Ihr versucht, das Blickfeld der Alphas elegant zu umrunden – mit bekannten Leisetreter-Manövern wie 'in die Hocke gehen' oder 'sich flach wie eine Flunder an die Wand quetschen' erspart Ihr Jade schmerzhafte Blessuren. Hin und wieder ist 'Entdeckung' auch gleichbedeutend mit einem jähen Ende des Abenteuers – aber zum Glück haben Ancel und seine Mannen viel Wert auf Fairness gelegt: Nicht nur, dass an jeder Ecke ein Speicher-Computer steht – nein, außerdem haben fast alle Räume ihren eigenen Rücksetzpunkt. Frustmomente gibt's also fast keine – obwohl Euch Jades Recherchen mitunter viel Grips und Fingerfertigkeit abverlangen.

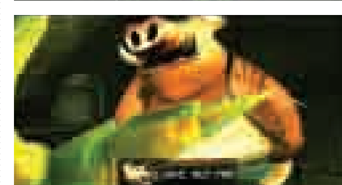
Teamwork

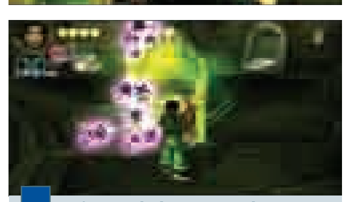
Gut, dass Ihr bei Eurer Reise nicht auf Euch allein gestellt seid: Onkel Wutz sowie andere Reisebegleiter stehen Euch mit Rat und Tat zur Seite. Im Zweifelsfall dürft Ihr die findigen Führer um Rat fragen – und nicht selten ahnen nur sie, wo der Weg ins nächste Szenario zu finden ist. Außerdem wissen die Burschen, was sich gehört – und machen sich für eine zarte Dame auch gerne mal die Hände schmutzig. Schwere Kisten umwuchten, für Euch unerreichbare Mechanismen betätigen und Türen einrennen – diese Herren sind echte Gentlemen und stehen auf Knopfdruck Spalier... der Traum jeder Frau! *rf*

Robert Bannert

Kinofreife Inszenierung, vorbildliche Synchro, zeitloses Leveldesign, rasante Rennspiel-Einlagen und eine Atmosphäre, die nicht von dieser Welt ist: Eine lange Liste von Superlativen für ein Action-Adventure der Superlative. In diesem Spiel wurde einfach alles richtig gemacht: Cut-Scenes und Dialoge sind nicht nur fantastisch vertont, sondern außerdem so nahtlos ins Spielgeschehen integriert, dass Ihr das Gefühl habt, der Hauptakteur in einem spannenden Hollywood-Abenteuer zu sein. Zwar ist der Begriff 'Interactive Movie' durch das Render-Gemurkse der CD-ROM-Frühzeit schon fast zum Schimpfwort verkommen, aber "Beyond Good & Evil" definiert das Genre des interaktiven Films neu – und zeigt, worauf es dabei ankommt: Schnitt, Dramaturgie, Charaktere, Mimik – und obendrein muss alles aus einem Guss sein. "Rayman"-Erfinder Michel Ancel verdient sich einmal mehr Designer-Lorbeeren – und beweist obendrein echte Regisseur-Qualitäten. Einzig die unverschämt großen Cinemascope-Balken und das Fehlen eines echten 16:9-Modus' stoßen Highend-Freunden sauer auf – ansonsten ist Ancel einmal mehr der große Wurf gelungen.

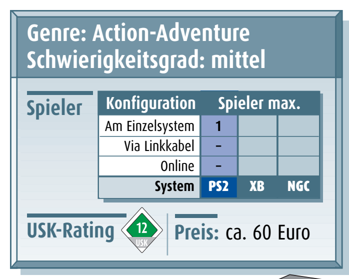






PS2 Befreit Onkel Wutz aus den Klauen eines Seelenfängers!

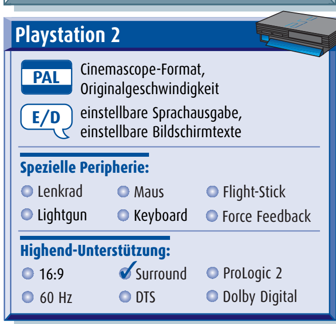
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel



Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro



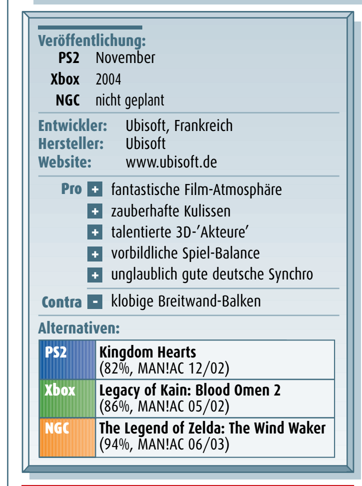
Playstation 2

PAL: Cinemascope-Format, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox 2004
NGC nicht geplant

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ fantastische Film-Atmosphäre
+ zauberhafte Kulissen
+ talentierte 3D-'Akteure'
+ vorbildliche Spiel-Balance
+ unglaublich gute deutsche Synchro

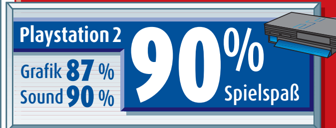
Contra
– klobige Breitwand-Balken

Alternativen:

PS2	**Kingdom Hearts** (82%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	**The Legend of Zelda: The Wind Waker** (94%, MAN!AC 06/03)



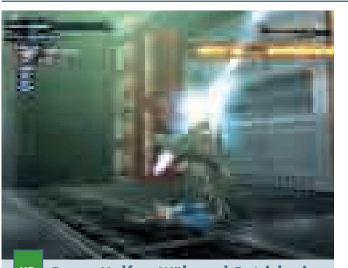
Beyond Good & Evil



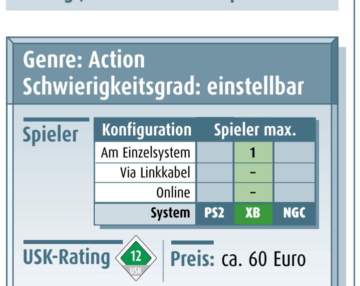
Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 90 %
90 % Spielspaß

Designer-Höhenflug mit toller Technik und filmreifer Inszenierung: Hier stimmt einfach alles!

Dino Crisis 3



XB Brave Helfer: Während Patrick niederliegt, surren seine 'Wasps' weiter.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro



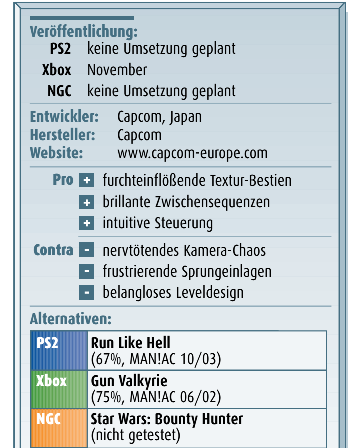
Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: November
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
- + furchteinflößende Textur-Bestien
- + brillante Zwischensequenzen
- + intuitive Steuerung

Contra
- – nervtötendes Kamera-Chaos
- – frustrierende Sprungeinlagen
- – belangloses Leveldesign

Alternativen:

PS2	Run Like Hell (67%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	Star Wars: Bounty Hunter (nicht getestet)



Dino Crisis 3

Xbox

Grafik 76 %
Sound 74 %

66 % Spielspaß

Kamera-Krise: Technisch sehr ordentliche Weltraum-Schießerei mit eklatanten Design-Mängeln.



XB Seltener Höhepunkt: Einzig die Bosskämpfe beeindrucken durch schicke Optik und spannenden Kampfverlauf – allerdings fordern Euch die Biester einiges ab.

XB Frauenpower: SciFi-Amazone Sonya ballert die Echsen per Laser nieder.

Tal der Tränen statt Land des Lächelns: Trotz überzeugender Software-Argumente fristet die Xbox immer noch ein Nippon-Nischendasein – zu dürftig fällt der Support japanischer Spieleschmieden aus. Umso erstaunlicher, dass nun Cube-Spezi Capcom auf Bill Gates' Karren springt und die "Dino Crisis"-Reihe exklusiv für Mircosofts Konsole veröffentlicht. Von den beiden Vorgängern unabhängig, schickt Euch die dritte Echsen-Krise direkt ins Weltall: Als Erdensöldner Patrick sollt Ihr Nachforschungen im Raumschiff Ozymandius vornehmen – immerhin taucht der Stahlkoloss nach 300-jähriger Abwesenheit urplötzlich wieder auf. Serien-Veteranen wissen freilich, was der armseligen Ozymandius-Crew zugestoßen ist: Gar nicht so ausgestorbene Urzeitechsen haben den Raumer nämlich zu ihrem Jagdrevier erklärt. Gottlob bringt Euer Alter Ego ein dickes Wummen-Aufgebot mit: Maschinengewehr, Streulaser und Energieprojektile heizen den Polygon-Reptilien mächtig ein – ums Zielen kümmert sich eine Auto-Funktion.

Mörderische Insekten

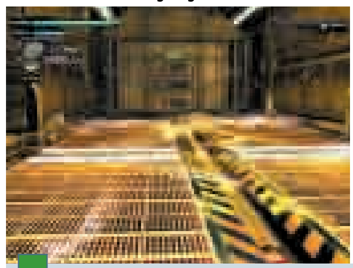
Wer die blutrünstigen Fleischfresser noch härter treffen will, packt so genannte 'Wasps' aus: Diese Mini-Roboter schwirren selbstständig durch die 3D-Gemäuer und suchen ein Ziel. Defensive Aktionen liegen hingegen ausschließlich in Euren Händen: Via Schultertaste aktiviert Ihr Patricks Jetpack und katapultiert ihn so aus der Gefahrenzone. Aber auch für zahlreiche Sprung-Passagen muss der Raketenrucksack herhalten: Mal weicht Ihr brutzelnden Elektro-Fallen aus, mal will ein Abgrund überflogen werden. Obgleich die SciFi-Expedition somit besonders Action-Freunde anpricht, gibt's zur Auflockerung diverse Rätseleinlagen: Neben banalen Hebelziehereien stellt sich bald die Ozymandius selbst als riesiges Puzzle heraus. Der führerlose Stahlkoloss besitzt nämlich bewegliche Sektionen, die Ihr an entsprechenden Computer-Terminals manipulieren dürft. So kommt es schon mal vor, dass eine ehemalige Sackgasse durch geschicktes Rumprobieren zum rettenden Tunnel mutiert. Damit dabei kein Orientierungs-Chaos entsteht, hilft eine frei rotierbare Karte weiter. Darüber hinaus dürft Ihr an Speicherpunkten jederzeit Textmitteilungen einsehen, Heil-Items kaufen oder Datenblätter über die Dinosaurier studieren. *tk*

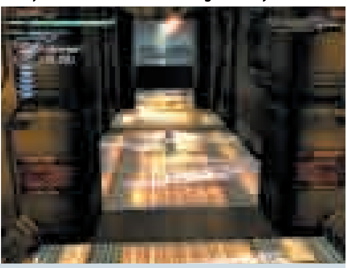
Thorsten Küchler



Kein Wunder, dass Tyrannosaurus & Co. ausgestorben sind: Selbst eingefleischte Anhänger der bisherigen "Dino Crisis"-Episoden wenden sich hier mit Schrecken bzw. Langeweile ab. Der größte Feind des Xbox-Spielers ist nämlich nicht irgendein Jura-Endboss, sondern die völlig vermurkste Kameraführung: Ständig rotiert die unflexible (sprich nicht beeinflussbare) Linse wild herum und lässt Euch so im sprichwörtlichen Dunkeln – besonders bei den hakeligen Jetpack-Stafetten eine absolute Pad-Qual. Weiterhin wundern sich geneigte Capcom-Kenner über mäßiges bis wirres Leveldesign der Marke 'Wo geht's denn bitteschön jetzt weiter?'. Dass die Next-Gen-Fortsetzung dennoch für Unterhaltung sorgt, liegt vornehmlich an der technischen Qualität: Schicke Ekel-Echsen, auf Hochglanz polierte Korridore sowie exzellente Render-Sequenzen zeugen von hohen Produktions-Standards. Einzig die ständigen Ladezeiten und das Fehlen von ordentlichen Echtzeitschatten kratzen am Technik-Lack. Ungeachtet dessen fällt unser Fazit ernüchternd aus: Dank fundamentaler Verschlimmbesserungen gehört "Dino Crisis 3" schon jetzt zu den Enttäuschungen des Jahres.

XB Blaues Licht leuchtet nicht nur blau, sondern dient als Save-Station.





XB Immer den Überblick behalten: Wegen der miesen Kameraführung betrachtet Ihr knifflige Stellen am besten aus der Ego-Ansicht (links) – dann kann's losgehen.


BACKYARD
WRESTLING
DON'T TRY THIS AT HOME
www.bywgame.com
PARADOX DEVELOPMENT
Logitech
BEST PLAYED WITH...
PlayStation 2
XBOX
eidos
© Eidos Limited, 2003. The Backyard Wrestling format, characters, artwork etc © 1998 Backyard Wrestling, Inc. All Backyard Wrestling logos and artwork are trademarks of Backyard Wrestling, Inc. Eidos and the Eidos logo are all registered trademarks of Eidos, Inc. All rights reserved. "Playstation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, XBox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Mario Kart Double Dash!!



NGC Habt Ihr die drei Standard-Pokale in der 50er- und 100er-Klasse gewonnen, wird der vierte Wettbewerb mit besonders ansehnlichen Pisten freigeschaltet.



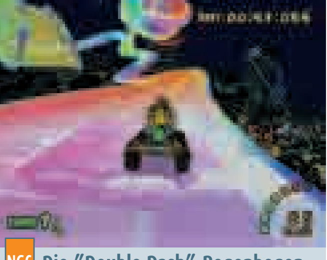
NGC Viel zu sehen: Im Stadion wird Eure Fahrt auf die Leinwand projiziert.

NGC Auf der Kong-Insel katapultiert Euch eine Riesenkanone durch die Luft.

Kein Nintendo-Weihnachten ohne Mario: Ging der wohlbeleibte Klempner letztes Jahr mit "Super Mario Sunshine" sowie "Mario Party 4" an den Start, folgen diesmal die fünfte Episode der Minispielsammlung sowie die langerwartete Fortsetzung des wohl beliebtesten Spaßrasers der Videospielgeschichte – "Mario Kart Double Dash!!" bekommt endlich die Startflagge gezeigt.

Du bist nicht allein

Blieb der N64-Vorgänger noch echte Innovationen schuldig, wird beim Gamecube-Flitzer mit einer grundlegenden Neuerung geprotzt: Die Firmenmaskottchen geben jetzt nämlich nicht mehr in Solo-Karossen Vollgas, sondern sind nun immer zu zweit unterwegs. Während der eine am Lenkrad sitzt, traktiert sein Beifahrer auf dem Rücksitz die Konkurrenten durch gezielten Extra-Einsatz. Dieser kleine, aber feine Kniff macht inmitten der flotten Sauserei viele taktische Überlegungen möglich, denn die Rollenverteilung im Team ist nicht fix: Per Knopfdruck können die Kameraden in Windeseile die Plätze tauschen. Da auch der Fahrer aufgesammelte Bosheiten hortet, lassen sich so fiese Doppelattacken planen, zumal jeder Charakter ganz eigene Spezialwaffen sein Eigen nennt. So schmeißt Knuddelsaurier Yoshi mit Eiern nach den Rivalen, während die Baby-Brüder eine bissige Kettenbombe vor ihr Verhikel schnallen und das Prinzessinnen-Paar Peach und Daisy mittels Herzchen-Schutzschild kurzerhand auf sie gefeuerte Geschosse abgreifen. Wer allerdings nicht aufpasst, wird von der Konkurrenz getriezt: Mittels gezielter Kollisionen via Powerslide oder Turboschub kann die Euch Eure Waffen abluchsen.



NGC Die "Double Dash"-Regenbogenstrecke fällt zum Glück kürzer aus.



NGC Kommt nur her: Gekonnte Slides bringen Schub und klauen Extras.

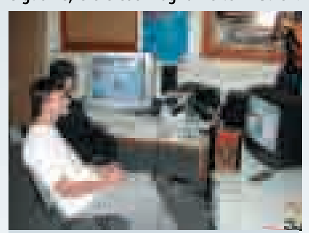
Doppelt hält besser

Wer mit wem an den Start geht, ist nicht festgelegt: Natürlich finden sich unter den 16 Teilnehmern traditionelle Paarungen wie Mario und Luigi, Donkey und Diddy Kong oder Bowser mitsamt Mini-Kumpan, aber Ihr könnt

Ran im LAN

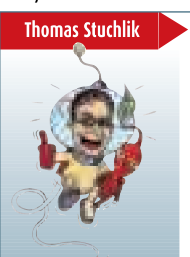
Per Gamecube-Link in den Raserhimmel

Wer viele Freunde hat, kommt bei "Mario Kart Double Dash!!" auf seine Kosten: Neben dem obligatorischen Splitscreen dürfen dank erstmals genutzter LAN-Funktion mit bis zu acht verlinkten Gamecubes satte 16 Spieler (die Doppelbelegung der Fahrzeuge macht's möglich) gleichzeitig ran. Der redaktionelle Praxistest mit sechs Teilnehmern bei zwei Würfeln klappte erfreulich problemlos. Allerdings kostet der Spaß auch eine Menge: Neben der entsprechenden Anzahl von Spielen benötigt jede Konsole einen Breitband-Adapter (wird im November neu aufgelegt) und die übliche Netzwerk-Hardware wie Kabel und Hubs – das geht ziemlich ins Geld, zumal derzeit keine weiteren Titel angekündigt sind, die diese Möglichkeiten nutzen.



Die Ruhe vor dem Sturm: Noch sitzen erst zwei Redakteure vor den verlinkten Würfeln...

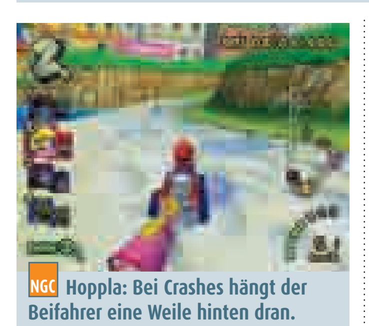
Thomas Stuchlik



Ein neues "Mario"-Spiel, ein neuer Evergreen. Wie bei jedem Klempner-Auftritt sind die Erwartungen hoch und werden auch diesmal vollends erfüllt. Realismus- und Tuning-Fanatiker werden hier aber kaum glücklich – "Mario Kart" bleibt seiner Linie treu und setzt neben Knuddel-Optik auf Arcade-lastiges Rasen. Trotz leicht modifizierter Steuerung schleudern Einsteiger wie alte Hasen ihre Vehikel mit einiger Übung zielsicher um die Kurven. Der Fahrerwechsel sorgt dabei wie die zahlreichen Gimmicks für die Extraportion Taktik. Denn nur mit sturer Ideallinie kommt Ihr nicht weit: So kann es schon mal passieren, dass Ihr trotz fehlerloser Fahrt auf dem ersten Platz kurz vor dem Ziel mit fiesen Extras ausgehebelt werdet. Exakt dies ist der Schlüssel für den Bombasto-Spaß in den Mehrspieler-Modi: Hochspannende Rennen, wilde Flüche und massig Extrawaffen sorgen für etliche durchzockte Nächte. Die ideenreichen, mit massig Abkürzungen versehenen Strecken fielen grafisch allerdings einen Tick zu simpel aus. So werden Nintendo-Fans bestens bedient, Solo-Rennfahrer mit Farb- oder Knuddelallergie halten aber besser Abstand.

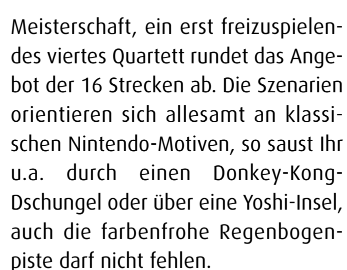



NGC Egal ob Hitze oder Kälte: echte "Mario Kart"-Fahrer scheuen kein Klima und trotzen allen Hindernissen wie Sandstürmen oder eisigem Rutschparkett.



NGC Hoppla: Bei Crashes hängt der Beifahrer eine Weile hinten dran.

auf Wunsch durchaus den italienischen Schnauzbart zusammen mit seinem alten Widersacher in ein Kart packen – während der Rennen werden selbst aus Erzfeinden Freunde. Das kombinierte Gewicht der Paarung beeinflusst Eure Straßenlage: Tun sich zwei schmächtige Charaktere zusammen, sind sie entsprechend langsamer, aber dafür reaktionsschneller unterwegs als ein zenterschweres Duo wie Wario und Bowser. Die erreichen zwar ein mächtiges Tempo, tun sich aber in engen Kurven schwer.
Neben den erwähnten Extrawaffen kommen vor allem liebgewonnene Gimmicks zum Einsatz: Schildkrötenpanzer dienen je nach Farbe als normale oder Lenkgeschosse, durch Pilzgenuss legt Ihr kurzzeitig einen Zahn zu, getarnte Kisten entpuppen sich für arglose Aufsammler als bombige Überraschung. Traditionell werden zudem Nachzügler öfters mit fiesen Waffen beglückt: Besonders der Blitz, durch den die versammelte Konkurrenz schrumpft, hilft auf dem Weg nach vorne immens.
Wie üblich tretet Ihr in drei Geschwindigkeitsklassen zu mehreren Pokalserien an: Jeweils vier Kurse bilden eine Meisterschaft, ein erst freizuspielendes viertes Quartett rundet das Angebot der 16 Strecken ab. Die Szenarien orientieren sich allesamt an klassischen Nintendo-Motiven, so saust Ihr u.a. durch einen Donkey-Kong-Dschungel oder über eine Yoshi-Insel, auch die farbenfrohe Regenbogenpiste darf nicht fehlen.



Alle gegen alle

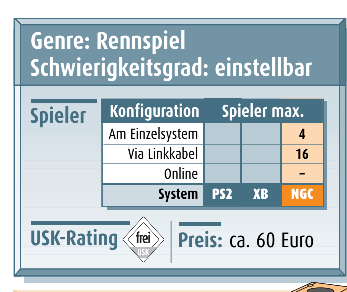
Neben den normalen Rennen, bei denen je nach Pad- und Gamecube-Anzahl (mehr zum LAN-Modus im Kasten links) bis zu 16 Spieler alleine oder im Team durch die Gegend flitzen, fanden ein paar Minispiele den Weg auf die Mini-DVD. Wie beim N64 flitzt Ihr mit einem Bündel Luftballons am Fahrzeug durch eingegrenzte Arenen und versucht, die des Gegners zum Platzen zu bringen, ohne Eure eigene heiße Ware in Gefahr zu bringen. Alternativ jagt Ihr Euch gegenseitig ein Sonnen-Emblem ab, das Ihr für eine Weile im Besitz haben müsst, um als Sieger dazustehen. Ganz neu auf dem Gamecube ist die Bob-omb-Ballerei: Hier gibt's nur die Knallkörper als Extras, mit denen Ihr die Konkurrenz möglichst oft wegsprengen sollt. *us/ts*



NGC Wario grinst sich eins: Setzt er den Pilz ein, kann er dank Turboschub die Konkurrenten vor ihm überholen.



NGC Erst mit mehreren Teilnehmern spielt "Double Dash!!" seine Stärken wirklich aus, zumal die Optik auch im Splitscreen immer tadellos flüssig bleibt.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			16
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

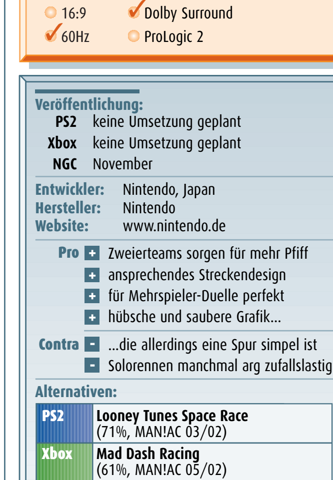


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: November

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ Zweierteams sorgen für mehr Pfiff
+ ansprechendes Streckendesign
+ für Mehrspieler-Duelle perfekt
+ hübsche und saubere Grafik...

Contra
– ...die allerdings eine Spur simpel ist
– Solorennen manchmal arg zufallslastig

Alternativen:

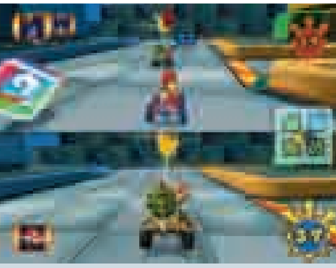
PS2	Looney Tunes Space Race (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Mad Dash Racing (61%, MAN!AC 05/02)
NGC	keine erhältlich



Mario Kart Double Dash!!

Gamecube
Grafik 78 %
Sound 71 %
87 % Spielspaß

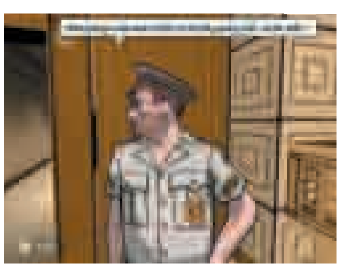
Alleine gut, zu mehreren genial: Tadellose Fortsetzung des Funracerklassikers mit viel Charme.

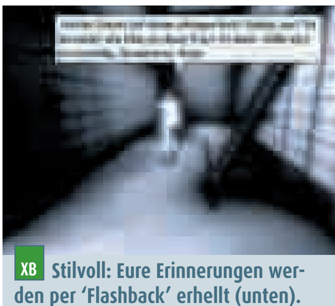




NGC Abwechslung zum Nervenkitzel auf der Rennpiste: Egal ob Luftballonjagd (links), Sternenfahrt (Mitte) oder der neuen Bombenknallerei (rechts) – auch bei den Minispielen kommt die Action nicht zu kurz.



XIII





XB Stilvoll: Eure Erinnerungen werden per 'Flashback' erhellt (unten).



PS2 Klinik unter Palmen: In diesem exotischen Soldatenlager legt Ihr einen Sprengsatz und kämpft Euch hernach durch dutzende von glatzköpfigen Bösewichten – leider fehlt's der Feindpalette etwas an Abwechslung.

Wo bin ich hier? Was wollen die tumben Bösewichte von mir? Warum werde ich als Präsidenten-Mörder hingestellt? Und noch wichtiger: Wer bin ich überhaupt? Mit solch existenziellen Fragen quält sich der Held aus Ubisofts extraordinärer Comic-Adaptierung "XIII". Die römischen Ziffern im Titel kommen freilich nicht von ungefähr – trägt Euer Amnesiepatient doch eine Tätowierung mit eben jener Zahl auf seiner Schulter. In den folgenden 30 Missionen machen sich Next-Gen-Schützen alsdann auf, die Vergangenheit ihres Schützlings ans Konsolen-Licht zu bringen. Dies bewältigt Ihr trotz kunterbunter Cel-Shade-Verpackung in traditioneller Ego-Ansicht: Mit den beiden Sticks rumlaufen bzw. zielen, via Schulterdrückern losballern und per Aktionstaste Hebel ziehen – für Genre-Anhänger wahrlich nichts besonderes. Auch das Knarrenarsenal hält sich vorerst streng an Shooter-Konventionen: Wuchtige Schrotflinten, ratternde Maschinengewehre sowie banale Automatik-Pistolen räumen unter Euren Feinden unbarmherzig auf. Spannend wird's jedoch erst, wenn Eurer wandelnden Gedächtnislücke mal die Munition ausgeht.

Mörderisches Mobiliar

Dann greift der Ego-Recke nämlich gern nach Alltagsgegenständen und zweckentfremdet diese als kuriose Schlagwaffe. Egal ob nun stählerner Aschenbecher, morscher Besenstiel oder messerscharfe Glasscherbe – nahezu jedes Objekt mutiert in Euren Händen zur tödlichen Schlag- oder Wurfwaffe. Um Fairness bemühte Spieler lassen ihren Recken gar mit blanker Faust antreten. Wem das jedoch zu gefährlich klingt, der nutzt die Schleichfähigkeiten des "XIII"-Antihelden: Von hinten überrascht, lassen sich unvorsichtige Widerlinge nämlich in den Schwitzkasten nehmen. Alles weitere liegt nun in Eurer Hand: Wollt Ihr das armselige Opfer schlicht würgen oder lieber als atmendes Schutzschild missbrauchen? Obschon die Zeichentrick-Schießerei somit wahrlich kein Defensiv-Festival darstellt, stecken Fließband-Meuchler schon bald in der Sackgasse: Allzu oft heißt die Missions-Prämisse nämlich 'Töte keine



XB Mit freundlichen Grüßen von IKEA: Unvorsichtige Wachmänner verprügelt Ihr einfach via rumstehendem Mobiliar – Stühle eignen sich übrigens besonders gut.



Jetzt schlägt's dreizehn!

Die verworrene Comic-Vorlage von Ubisofts Ego-Ballerei

Ein ermorderter US-Präsident, dutzende Verschwörungstheorien und zu Unrecht beschuldigte Marionetten – die gleichnamige Comicbuch-Vorlage (siehe Bilder) zu Ubisofts Ego-Action "XIII" erinnnert frappierend an das Attentat auf John F. Kennedy. Ersonnen wurde der Thriller vom Belgier Jean van Hamme, auf dessen kreatives Konto auch Detektiv Largo Winch geht – zu Letzterem gab's ebenfalls eine Versoftung. Beide zitierten Comics sorgen seit dem Erscheinen 1984 besonders in Frankreich für Furore, hierzulande hält sich die Begeisterung noch in Grenzen. Vielleicht ändert sich dies bald: Die Konsolen-Fassung behandelt nämlich nur das erste Story-Drittel – es bleibt also genug Raum für Fortsetzungen.





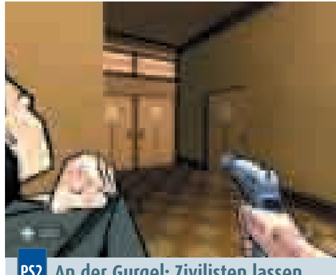
PS2 Dies ist kein Disney-Produkt: Ungeachtet seines Zeichentrick-Looks bietet Ubisofts Ego-Ballerei ein ganzes Sammelsurium an Brutalitäten.

Zivilisten' oder 'Erreiche ungesehen das Level-Ende'. Dementsprechend schleppt Ihr abgemurkste Feinde in dunkle Ecken und schleicht von einer Deckung zur nächsten.

Durchblick dank Gehör

Für Eure Häscher gibt's unterdessen ob des so genannten 'Sechsten Sinns' kein Entrinnen: Bewegt Ihr Euch gemächlich durch die Polygon-Pampa, werden sämtliche Gegner-Geräusche durch eingeblendete Lautmalereien illustriert. Auf diese Weise wissen clevere Zocker schon im Voraus, welche Gefahren hinter der nächsten Türe lauern. Zusätzliche Spannung erhält die virtuelle Vergangenheitsbewältigung durch diverse Agenten-Gimmicks: Herr "XIII" schwingt sich per Enterhaken zum nächsten Vorsprung, hört mit dem Richtmikrofon konspirative Treffen ab und knackt per Dietrich verriegelte Tore. Die Einsatzziele geben sich ähnlich variantenreich: Mal wollen friedliche Kollegen eskortiert, mal ganze Militäranlagen gesprengt werden. Für die Auflösung der Story sorgen schließlich die 'Flashbacks': In derartigen interaktiven Schwarzweiß-Sequenzen setzt Euer Recke Stück für Stück seine löchrigen Erinnerungen zusammen.

Vor lauter Hirntrauma hätten wir fast die Mehrspieler-Optionen vergessen: Sowohl lokale Splitscreen- als auch Internet-Gefechte stehen auf dem Plan. Dabei existieren nennenswerte Differenzen zwischen Xbox- und PS2-Version: Während auf der Microsoft-Konsole vier Ballerfreunde am geteilten Bildschirm antreten, schafft das Sony-Pendant lediglich zwei Duellanten. Auch im weltweiten Datennetz geht's unterschiedlich zur Ego-Sache: Sony-Jünger freuen sich über die exklusive 'Geisterjagd', dürfen dafür nur zu viert antreten – via Xbox Live ballern indes ganze acht Spieler los. *tk*



PS2 An der Gurgel: Zivilisten lassen sich als Schutzschild verwenden.



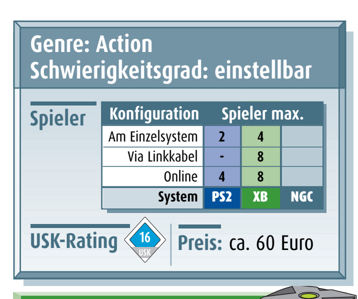


XB Platte Polygon-Figuren und eingeblendete Comics zeichnen "XIII" aus.



Thorsten Küchler

Spielspaßkick dank Zeichentrick: Die fabelhaft gelungene Comic-Präsentation von "XIII" versetzt selbst Realitäts-Fanatiker in ehrfürchtiges Staunen. Angesichts der genialen Einblendungen, schicken Zwischensequenzen und cooler Cel-Shade-Charaktere könnte man die Ego-Ballerei glatt für den brutal-zynischen Bruder eines Disney-Films halten. Zum Glück trifft der alte Unkenruf 'Stil über Substanz' dennoch nicht auf Ubisofts Action-Knüller zu: Ebenso fesselnde wie motivierende Missionen, punktgenaue Kontrollen respektive die cleveren Interaktionsmöglichkeiten (z.B. per Enterhaken) ziehen Euch gnadenlos in ihren Bann. Für Stirnrunzeln sorgen jedoch dutzende Frust-Momente, die sich allenfalls per Zufall überwinden lassen: Spätestens nach dem zehnten (wegen obskurer Entdeckung gescheiterten) Schleich-Versuch zweifelt Ihr am Verstand der Entwickler. Umso ärgerlicher, dass PS2-Besitzer nach jedem Ableben durch ellenlange Ladezeiten gequält werden. Ansonsten ergeht über die Sony-Fassung dasselbe Urteil wie im Falle des Xbox-Kollegen: Wer nur ein Fünkchen fürs Ego-Genre übrig hat, darf sich dieses Software-Unikat nicht entgehen lassen – basta!



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	-	8	
Online	4	8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

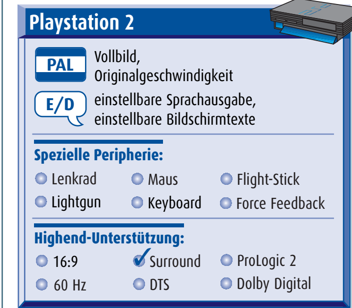


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

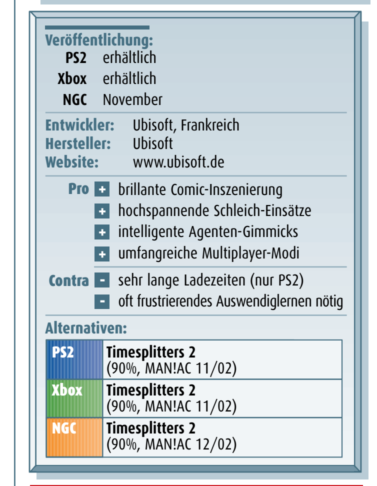


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 erhältlich
Xbox erhältlich
NGC November

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ brillante Comic-Inszenierung
+ hochspannende Schleich-Einsätze
+ intelligente Agenten-Gimmicks
+ umfangreiche Multiplayer-Modi

Contra
- sehr lange Ladezeiten (nur PS2)
- oft frustrierendes Auswendiglernen nötig

Alternativen:
PS2: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

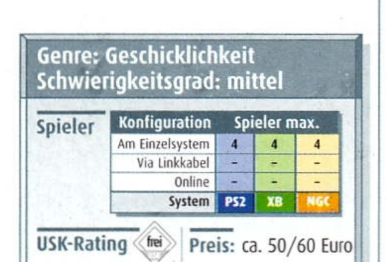


XIII

Playstation 2: Grafik 85 %, Sound 84 % – 85% Spielspaß
Xbox: Grafik 87 %, Sound 84 % – 85% Spielspaß

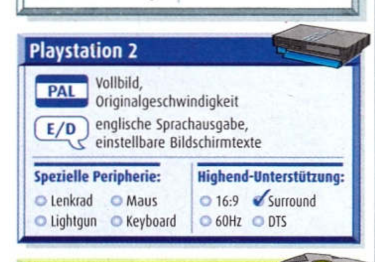
Ausgezeichnet: Äußerst elegante Zeichentrick-Ballerei mit ideenreichem Spielablauf – 'Bang!'

Worms 3D


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4	4	4
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 50/60 Euro








XB Stirb, du Wurm! Gleich gebt Ihr dem Feindeskriecher Saures.



NGC Besser können's die "Frontline"-Soldaten von EA auch nicht: Der Sturm auf die Festung ist nur eine von mehreren skurrilen Hommagen an andere Spiele.

Vor zehn Jahren verkaufte der englische Entwickler Team 17 das erste "Worms" für Heimcomputer und Konsolen, eine Niedlichvariante der klassischen "Artillerieschlacht"-Programme: Vier Spieler lenkten abwechselnd aus der Seitenperspektive ihren Vierertrupp niedlicher Wurmsöldner, die sich mit Bazooka, Handgranate und Rakete gegenseitig aus der Arena semmeln – wer übrig bleibt, gewinnt. Dutzende Neuauflagen später kommt jetzt endlich die 3D-Version: Während PC-Zocker auch online spielen, treten auf Konsole bis zu vier Freunde auf einem Bildschirm zum Shootout an.

Dimensionssprung

Die Arenen bestehen meist aus verminten Inselgruppen oder einer Festung, die im Laufe des Gefechts komplett zu Bruch gehen. Seid Ihr am Zug, steuert Ihr einen Eurer Würmer wie in einem Jump'n'Run: Ihr habt knapp eine Minute Zeit, in Schussposition zu kriechen und zu hüpfen, dann greift Ihr an – für optimale Übersicht wechselt Ihr in Ego- und Vogelperspektive. 32 Waffen, Extras und Talente bringen taktische Abwechslung: Schleudert Brandbomben und Äxte, ballert mit Raketen und Uzi und nutzt Teleporter sowie Fallschirme. Jede Waffe besitzt strategische Vorteile wie hohe Reichweite, flächendeckende Zerstörung oder gerade bzw. ballistische Flugbahn – wer sich nicht auskennt, liest in der neckischen Waffenkunde alles Wissenswerte nach. Die räumliche Tiefe macht den Spielablauf komplizierter, so müsst Ihr jetzt z.B. beim Zielen Windrichtung und -stärke genauer einkalkulieren. Auch mit der Druckwellenphysik lässt sich prima experimentieren, um Feinde mit einem Schuss auszuschalten: Zielt mit der Rakete einfach auf die Brückenpfeiler unter einem Wurm, damit er ins tödliche Wasser purzelt! Umfangreiche Spielmodi runden die 3D-Schlacht ab: Solisten ballern sich durch Kampagne, Arcade- und Missions-Modus, während die Regeln im Mehrspieler-Match manuell einstellbar sind. *oe*

Oliver Ehrle



Da ist der Wurm drin: Berstende 3D-Inseln und talentierte Wurmsoldaten bringen spannende Gefechte mit einzigartiger Situationskomik. Bis Ihr die Physik der vielen Waffen und Extras einschätzen und gezielt einsetzen könnt, vergehen allerdings Stunden. Habt Ihr Purzelglück und geschickte Extrasuche erstmal im Griff, entstehen nervenaufreibende Matches, bei denen sich das Blatt im letzten Spielzug wenden kann – Klasse! Ganz ausgereift ist die 3D-Mechanik aber noch nicht: Im Ego-Modus blickt Ihr schon mal durch eine nahe Wand und manch Teleport-Manöver endet mit einer Rutschpartie ins Wasser. Beim Drumherum und beim Regelwerk hätte Team 17 mehr Vielfalt einbauen können, Ihr dürft z.B. das Zeitlimit für Spielzüge nicht ausschalten – Pech für Neulinge.



PS2 Ihr bringt die Wurm-Soldaten aus der Third-Person-Perspektive in Stellung: Eure Schützlinge können hüpfen, um aus Kratern oder auf Plattformen zu klettern.




PS2 Es gibt viel zu lernen: Experimentiert mit Sprengwucht und Flugextras!

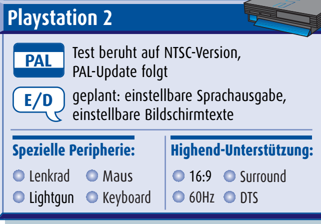
Gladius


Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

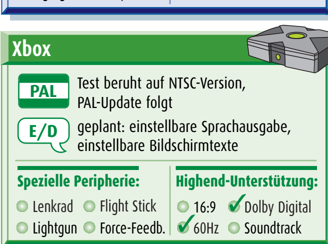
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard	16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.	16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

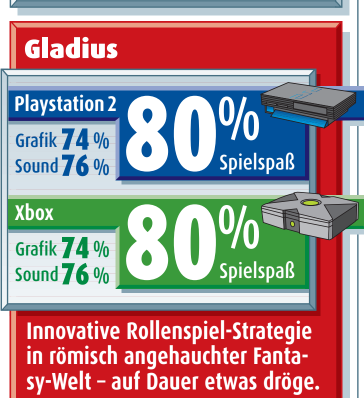
Entwickler: LucasArts, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ verständliches Taktiksystem
+ abwechslungsreiche Siegbedingungen
+ riesiger Umfang

Contra
– Schwierigkeitsgrad nicht fordernd
– auf Dauer ermüdend gleichförmig
– optisch wenig aufregend

Alternativen:

PS2	Dynasty Tactics (73%, MAN!AC 01/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


Gladius

Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 76 %, 80 % Spielspaß

Xbox: Grafik 74 %, Sound 76 %, 80 % Spielspaß

Innovative Rollenspiel-Strategie in römisch angehauchter Fantasy-Welt – auf Dauer etwas dröge.


PS2 Historischer Ansatz plus Fantasy: Diese Priesterinnen können zaubern.

Während Acclaims "Gladiator" seinen Schwerpunkt auf blutreiche Action legt, konzentriert sich LucasArts auf die taktische Komponente der beliebtesten römischen Freizeitunterhaltung nach Liegend-Essen. Zwar fließt auch in "Gladius" der rote Saft, allerdings führt Ihr das Schwert nicht in Echtzeit und keiner Eurer Helden findet in der Arena den Tod – die Sanitäter sorgen dafür, dass Ihr auch morgen noch kraftvoll zustechen könnt.

Ein Spiel, zwei Abenteuer

Nach einem hübschen Intro über die Reibereien zwischen den Fantasy-Ländern Imperia und Nordagh stellt sich die "Gladius"-Gretchenfrage: Wollt Ihr mit dem edlen Valens eine imperiale Kämpfer-Karriere starten oder doch lieber Dutzende Stunden die blonden Zöpfe der Barbarin Ursula wirbeln sehen. Beide Hauptcharaktere haben eine komplett eigene Story vor sich – während Valens mit seinem Freund Ludo eine mächtige Gladiatorenschule aufbauen will, ist Ursula samt Bruder Urlan dem düsteren Geheimnis der eigenen Geburt auf der Spur. Eure Wahl ändert nichts an Mechanik, generellem Verlauf und Sinn des Spiels: Zieht mit Euren Charakteren durch die weite Welt und


PS2 Große Gegner bekommt Ihr mit einem mehrseitigen Angriff klein.



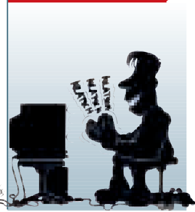
XB Gemeinsam sind die Gladiatoren stark: Während Ursula an vorderster Front auf die Gegner drischt, leistet Kampfgenosse Lamont durch Speerwürfe Unterstützung.

verdient in städtischen Arenen Gold, Erfahrungspunkte und Zertifikate, die Eurer Schule den Zugang zu weiteren Kampfstätten und fortgeschrittenen Turnieren gewähren.

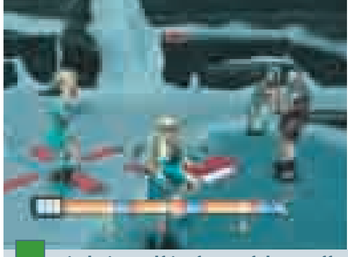
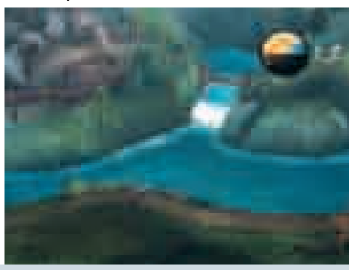
Arena-Marathon

Während Ihr die Wanderung übers Land (bei der es zu Zufallsbegegnungen kommen kann) direkt aus einem Iso-Blickwinkel steuert, werden die Schwerter rundenbasiert und aus dreh- und zoombarer Perspektive gekreuzt. Nach Wahl der Kämpfer – Ihr rekrutiert Euch im Lauf des Spiels eine kleine Privatarmee – und deren Position geht's ins Gefecht. Attribute wie Initiative und Bewegung bestimmen, wann und wie flink die Duellanten durch die Arena marschieren. Kraft, Geschick und Verteidigung wirken sich auf ausgeteilten und eingesteckten Schaden aus. Die simple RPG-Mechanik wird durch zahlreiche Komponenten verkompliziert: Die Gladiatoren beherrschen offensive und defensive Zaubersprüche sowie Spezialangriffe, unterschiedliche Klassen wirken sich nach Stein/Schere/Papier-Prinzip auf die Schadenshöhe aus und eine Element-Affinität von Ausrüstungsgegenständen muss auch noch beachtet werden. Frische Schwerter und Schilde, Beile und Fellmützen gibt's als Preise für gewonnene Wettbewerbe oder werden für bare Münze im Laden erstanden.
Um Abwechslung in die Arena zu bringen, sind die Regeln der Turniere und Kampfligen vielfältig. So variieren erlaubte Streiterzahl, zugelassene Klassen oder Siegbedingungen. Mal muss allen Gegnern die Lebensleiste auf Null geschnippelt werden, dann besetzt Ihr wieder so lange wie möglich eine bestimmte Position oder richtet unter Zeitdruck ein Gemetzel an Holzfässern an. *sf*

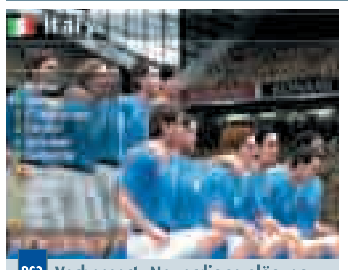
Stephan Freundorfer

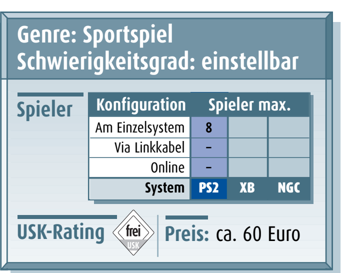


Eine kluge Entscheidung von LucasArts, den grausamen Gladiatoren-Alltag nicht als plumpe Action, sondern als Strategiespiel mit RPG-Ansätzen zu inszenieren. "Gladius" ist kein hohles Gemetzel, sondern variantenreiche Taktik mit interessantem Story-Überbau und einem guten Maß spielerischer Freiheit. Stund' um Stund' besteht Ihr Turniere, häuft Schätze an und levelt Eure Charaktere auf – und wenn Ihr einen Kampf verliert, dann probiert Ihr's halt später und stärker nochmal. Leider ist das Gekloppe arg simpel: "Gladius" bietet zwar etliche Taktikkniffe, gewöhnlich genügen aber frontale Attacken zum glorreichen Sieg. Hinzu kommt die nur ordentliche Optik und sich häufig wiederholende Sequenzen, die das Spiel Atmosphäre kosten und auf Dauer ermüden.



XB Wie beim Golf ist für perfekte Treffer Geschick nötig – außer Ihr schaltet das 'Swingmeter' ab. Die Wanderung zwischen Städten erfolgt in Iso-Ansicht (rechts).

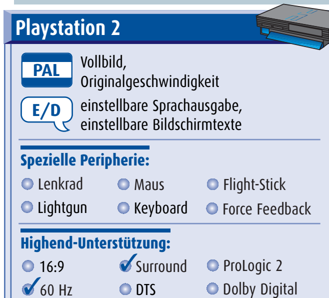
Pro Evolution Soccer 3


PS2 Verbessert: Neuerdings glänzen die Spieler mit Gesichtsanimationen.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	8		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

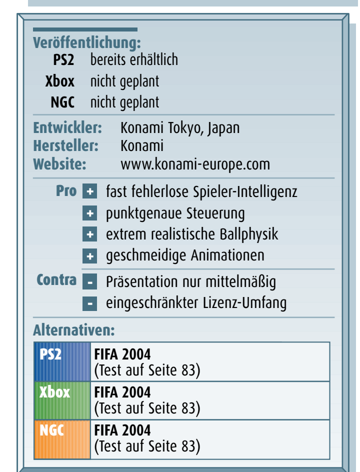
USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ fast fehlerlose Spieler-Intelligenz
+ punktgenaue Steuerung
+ extrem realistische Ballphysik
+ geschmeidige Animationen

Contra
– Präsentation nur mittelmäßig
– eingeschränkter Lizenz-Umfang

Alternativen:
PS2: FIFA 2004 (Test auf Seite 83)
Xbox: FIFA 2004 (Test auf Seite 83)
NGC: FIFA 2004 (Test auf Seite 83)


Pro Evolution Soccer 3

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 74 %
90 % Spielspaß

Tor, Tor, Tor! Brillante Taktik-Kickerei mit genialer Realitätsnähe – die absolute Referenz.

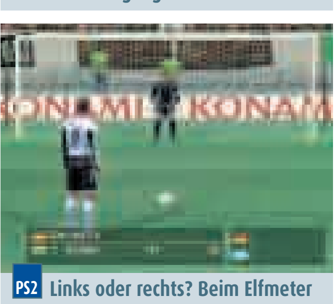

PS2 Schade drum: Trotz perfekt nachgebildeten Trikots laufen Club-Mannschaften wie der FC Bayern München immer noch namentlich verfremdet auf.


PS2 So wird Fußball gespielt: Nach tollem Flankenlauf kickt Totti ein.

Vom Herausforderer zum Platzhirsch: Konamis "Pro Evolution Soccer"-Reihe mauserte sich in Experten-Kreisen binnen kürzester Zeit zum absoluten Vorzeige-Fußball. Doch weil die Konkurrenz von "FIFA" (siehe Test auf der rechten Seite) bekanntlich nicht schläft, müssen die japanischen Kicker auch in der aktuellen Software-Saison wieder um ihre Vorherrschaft kämpfen.

Damit die Cup-Verteidigung tatsächlich klappt, spendiert das Entwickler-Team aus Tokio einige spielenswerte Neuerungen: Insbesondere die erweiterten Trainingseinheiten fallen sofort ins Auge. So lassen sich Neulinge die zahlreichen Steuerungskniffe erklären, während Profis beim 'Challenge-Training' antreten. Letzterer Modus fordert Euch mit kniffligen Übungen wie beispielsweise durch enge Hütchen dribbeln, Freistöße in den Winkel zimmern oder das Leder gegen anrennende Defensiv-Künstler verteidigen. Für erfolgreich absolvierte Aufgaben erhaltet Ihr Punkte, die Ihr sodann in der zweiten "Pro Evolution Soccer"-Innovation ausgeben dürft: dem 'Shop'. Der virtuelle Gemischtwarenladen verkauft von geheimen Teams über frische Stadien bis hin zu schicken Haarschnitten (für den Spieler-Editor) alles, was das Fußballer-Herz begehrt. Apropos Fußballer-Herz: Dauerzocker wagen sich lieber gleich an die ebenfalls verbesserte 'Meisterliga', bei der Ihr Transfers tätigt und ein Team als Trainer zum internationalen Ruhm führt.


PS2 Beim Dribbel-Training übt Ihr den korrekten Umgang mit dem Ball.


PS2 Links oder rechts? Beim Elfmeter entscheidet meist das Glück.

Was zählt, is' auf'm Platz!

Die alte Fußballweisheit bestätigt sich auch bei Konamis nagelneuer Kickerei: Dementsprechend wurden die ohnehin fast perfekten Kontrollen der Vorjahres-Ausgabe lediglich um Nuancen verändert. So führt Ihr per rechtem Analog-Stick manuelle Pässe aus, verwendet die Aktionstasten für Schüsse wie Flanken und entlockt Euren Ballkünstlern via Schultertaste diverse Dribblings. Stillstand herrscht dagegen beim Mannschafts-Angebot: Während die meisten Nationalteams mit Original-Spielern antreten, laufen Club-Truppen nur namentlich verfremdet über den Rasen. Quasi als Entschädigung kommt "Pro Evolution Soccer 3" in einem neuen Optik-Gewand daher: Animierte Gesichtszüge, brodelnde Stadien, zahlreiche Nahaufnahmen sowie annehmbare Kommentatoren verkleinern die Lücke zum Präsentations-Wunder "FIFA". *tk*

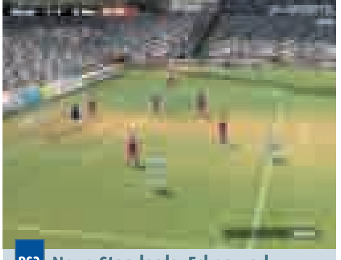
Thorsten Küchler



Der Konsolen-Pokal geht auch in diesem Jahr an Konami: Während Electronic Arts' "FIFA"-Reihe verzweifelt nach Realismus schielt, legen die Nippon-Kicker nochmal eine Authentizitäts-Schippe drauf. Egal ob Ihr nun pixelgenaue Pässe in die Spitze spielt, einen Freistoß aufs Tor hämmert oder Eure Defensiv-Künstler zu Rempel-Attacken nötigt – nie sah digitaler Fußball so verdammt echt aus. Dank feiner Modi-Neuerungen bekommt Ihr zudem echten Spaß-Mehrwert geboten: Das frische Punktesystem sorgt in Zusammenarbeit mit den aufgebohrten Trainingseinheiten für ein zusätzliches Motivationsplus – ganz zu schweigen von der nochmals deutlich verbesserten 'Meisterliga'. Kicker-Strategen freuen sich hingegen über die erschreckend cleveren Computer-Sportler – niemals nerven Euch doofe KI-Fehler oder teilnahmslose Torhüter. Den einzigen Gegentreffer muss die überlegene "Pro Evolution Soccer"-Mannschaft wieder einmal für ihre Präsentation hinnehmen: Zwar gibt's diese Saison wesentlich mehr Zwischensequenzen, aber in puncto Lizenz sowie TV-Stimmung hat "FIFA" weiterhin die Nase vorn – ansonsten nähert sich "PES 3" der Perfektion!

FIFA Football 2004





PS2 Neue Standards: Ecken und Freistöße wuchern mit Optionen.



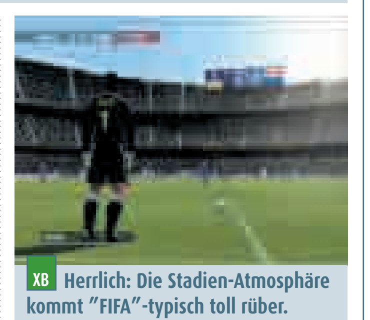
NGC Die neuartige 'Off The Ball'-Kontrolle in Aktion: Auf Knopfdruck spurtet der gewünschte Spieler los und bietet sich für einen tödlichen Pass an.

So leicht gibt sich ein Publisher-Gigant nicht geschlagen: Nachdem zahlreiche Kicker-Fans zum Konkurrenten "Pro Evolution Soccer" (siehe Test auf linker Seite) abgewandert sind, schrauben die kanadischen Entwickler fieberhaft an einer realistischeren Renovierung ihres digitalen "FIFA"-Goldesels.

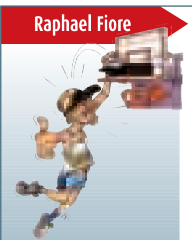
War die letztjährige Episode noch als Übergang gedacht, verzeichnet der aktuelle Kader endlich revolutionäre Neuzugänge. Besonders stolz sind die Macher auf ihre innovative 'Off the Ball'-Kontrolle. Hinter dem komplizierten Ausdruck steckt ein ebenso simples wie geniales System: Durch Druck auf die Schultertaste zoomt die Kamera mitten im Spielverlauf heraus und zeigt Euch drei potenzielle Pass-Empfänger. Der Clou daran: Ihr selbst bestimmt via rechtem Analog-Knüppel, in welche Richtung Eure gewünschte Anspielstation spurten soll – jetzt muss nur noch die abschließende Flanke sitzen. Weiter ausgeschlachtet wird diese Kicker-Fernsteuerung bei sämtlichen Standard-Situationen: So rempeln sich Rüpel durch den Strafraum, um beispielsweise Freistöße oder Ecken vorm Verteidiger zu erreichen – hoffentlich bemerkt der Polygon-Schiri nichts.

Masse mit Klasse

In Sachen Lizenz wie Modi-Umfang lässt sich EA ebenfalls nicht lumpen: Aktuelle Kader nahezu aller internationalen Club-Teams lassen kaum Wünsche offen – selbst die jeweiligen Arenen gleichen ihren realen Vorbildern bis aufs kleinste Toiletten-Häuschen. Zwei waschechte Premieren feiert "FIFA 2004" ebenfalls: Zum einen dürfen Internet-Bolzer erstmals gegen einen Online-Gegner antreten (nur PS2), zum anderen führen Hobby-Manager ihre Truppe nun im zentralen 'Karriere'-Modus gen Weltruhm. Letztgenannte Spielvariante trumpft zudem mit vielen Eingriffsmöglichkeiten auf: Vom Training über Spielerverkäufe bis hin zum Freischalten von Extras reicht der motivierende Reigen. Die wohl interessanteste Option des Titels konnten wir indes nicht testen: Sobald der "Fußball-Manager 2003" erscheint, dürft Ihr dessen Daten transferieren und die Matches in "FIFA"-Echtzeit austragen. *tk*

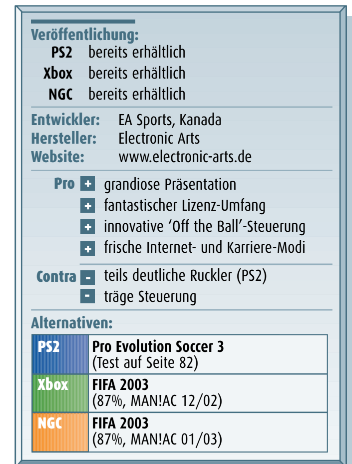


XB Herrlich: Die Stadien-Atmosphäre kommt "FIFA"-typisch toll rüber.



Raphael Fiore

Zum zehnjährigen Jubiläum hat sich die "FIFA"-Serie mit unzähligen Neuerungen an die Tabellenspitze gekämpft: Mit der innovativen 'Off the ball'-Kontrolle erlauft Ihr Euch den freien Raum, damit Euch Fußballvirtuosen wie Figo & Co. mit dem öffnenden Zuckerpass füttern können. Daneben überzeugen die intelligent agierenden Kicker: Doppeldeckung wie auch eine perfekt funktionierende Viererkette sind für die Ballkünstler keine taktischen Fremdwörter mehr. Des Weiteren erfreuen sich Dribbling-Techniker an gekonnten Absatz- und Übersteigertricks. Auch die authentische Stadionatmosphäre begeistert dank über 300 Original-Fan-Sprechchören. Selbst Altlasten wie Fliegenfänger-Schlussmänner oder Jahrhundert-Dribbling-Tore gehören nun endgültig der Vergangenheit an. Der gelungene Manager-Teil und die Online-Option (nur PS2) runden das fußballerische Meisterwerk ab. Deshalb widerspreche ich meinem werten Kollegen Küchler: Konamis "PES 3" ist zwar ein absolutes Edelsoccer, verliert aber knapp im Elfmeterschießen gegen die spielerischen und taktischen Möglichkeiten sowie die imposante Gesamtaufmachung des neusten "FIFA"-Knüllers.



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

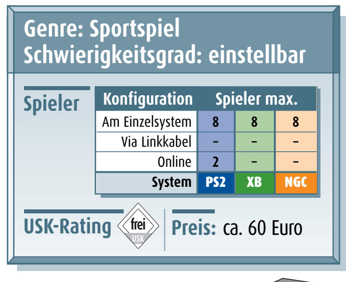
Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
- grandiose Präsentation
- fantastischer Lizenz-Umfang
- innovative 'Off the Ball'-Steuerung
- frische Internet- und Karriere-Modi

Contra
- teils deutliche Ruckler (PS2)
- träge Steuerung

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 3 (Test auf Seite 82)
Xbox	FIFA 2003 (87%, MAN!AC 12/02)
NGC	FIFA 2003 (87%, MAN!AC 01/03)

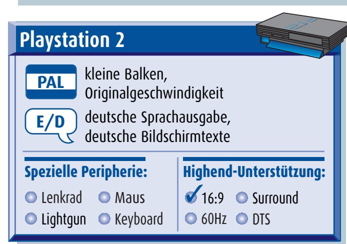


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

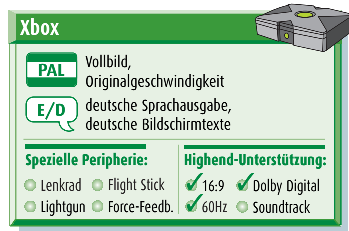
Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	8	8
Via Linkkabel	-	-	-
Online	2	-	-
System	PS2	XB	NGC

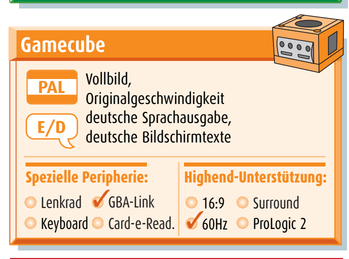
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



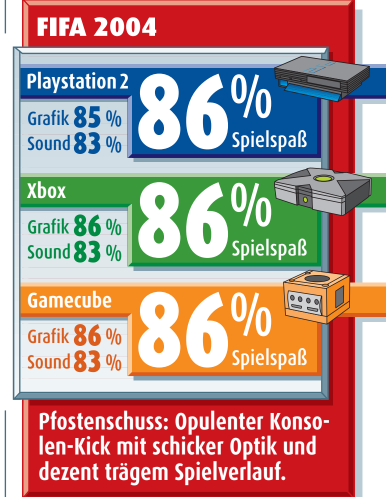
Playstation 2
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, DTS



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack



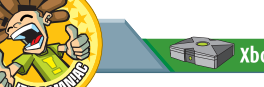
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link ✓, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz ✓, ProLogic 2



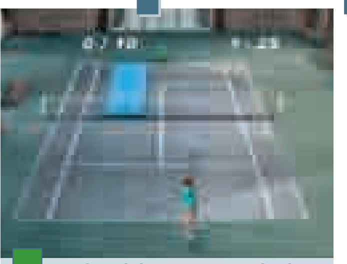
FIFA 2004

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	85 %	83 %	86 %
Xbox	86 %	83 %	86 %
Gamecube	86 %	83 %	86 %

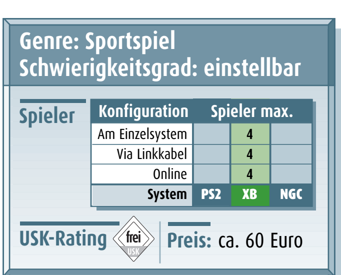
Pfostenschuss: Opulenter Konsolen-Kick mit schicker Optik und dezent trägem Spielverlauf.



Top Spin



XB Durch Zielübungen verstärkt Ihr die Leistung Eures Schützlings.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		4	
Online		4	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

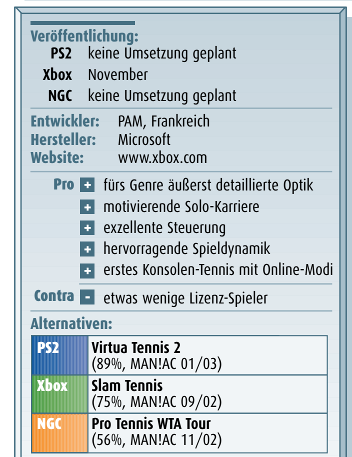


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

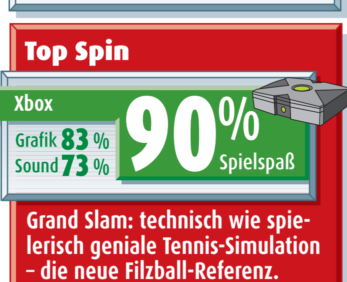
Entwickler: PAM, Frankreich
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
+ fürs Genre äußerst detaillierte Optik
+ motivierende Solo-Karriere
+ exzellente Steuerung
+ hervorragende Spieldynamik
+ erstes Konsolen-Tennis mit Online-Modi

Contra
- etwas wenige Lizenz-Spieler

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 11/02)



Top Spin

Xbox
Grafik 83 %
Sound 73 %
90% Spielspaß

Grand Slam: technisch wie spielerisch geniale Tennis-Simulation – die neue Filzball-Referenz.



XB Kein Replay! Aus der Nahansicht spielt sich "Top Spin" besonders intensiv – allerdings geht dieser Augenschmaus auf Kosten der Übersicht.

XB Gutes Timing: Wer den Balken im roten Bereich stoppt, schlägt härter auf.

Boris Becker, Steffi Graf, Ivan Lendl und Björn Borg: Allesamt große Namen im Tennis-Zirkus, deren Zeit inzwischen längst abgelaufen ist. Wenn's nach Mircosoft geht, soll Segas legendäre "Virtua Tennis"-Reihe nun dasselbe Schicksal erleiden – mit "Top Spin" greift die Xbox-Schmiede nach der Weltranglisten-Spitze.

In Sachen Modi-Angebot trumpft der Herausforderer ganz groß auf: Sowohl banale Schaukämpfe und Turniere als auch eine komplexe Einzelspieler-Karriere stehen zur Wahl. Bei letzterer Tennis-Variante bastelt Ihr Euch per Editor einen sportlichen Recken zusammen und führt ihn hernach zu internationalem Ruhm. Weil ein neuer Superstar freilich nicht vom Himmel fällt, wollen zuerst diverse Trainingseinheiten absolviert werden: Durch einfache Minispiele lernen fleißige 128-Bit-Athleten, wie man Vorhand, Rückhand, Volley sowie Aufschlag korrekt ausführt. So fürs internationale Tennis-Business gerüstet, führt Euer nächster Weg zu einem lukrativen Sponsor: Klamottenhersteller à la Adidas vergeben gegen entsprechende Leistungen nicht nur Werbeverträge, sondern auch unzählige Ausrüstungsgegenstände – mit einer Sonnenbrille kommt Euer Schützling alsdann noch cooler daher.

Virtueller Grand Slam

Ungeachtet aller Verwaltungsaufgaben zählt jedoch letztlich nur die Leistung auf dem Court: Wer die variantenreiche Steuerung nicht beherrscht, kann seinen Schläger gleich wieder einpacken. Ergo wollen besonders die Aktionstasten blind bedient werden: Egal ob aggressiver Top Spin, unterschnittener Slice oder punktgenauer Lob – jede Schlagvariante besitzt ihr individuelles Knöpfchen. Für die Schulterdrücker ließ sich Entwickler PAM unterdessen einen weitaus innovativeren Verwendungszweck einfallen: Während die linke Wippe fiese Stopps ausführt, generiert das rechte Gegenstück so genannte 'Risk-Shots'. Letztere bringen durch ihre Wucht zwar jeden Gegner in die Bredouille, erfordern aber perfektes Pad-Timing: Um einen solchen Winner zu platzieren, müsst Ihr nämlich den zugehörigen Wackel-Balken im richtigen Moment anhalten – nichts für Nervöse!

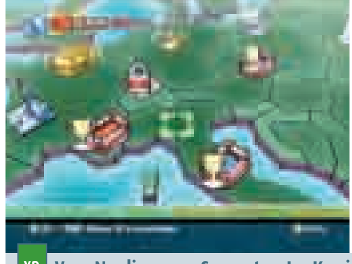
Eine noch erfreulichere Neuerung erwartet Xbox-Sportler schließlich in der Mehrspieler-Sektion: Besitzt "Top Spin" doch sowohl Link- als auch Online-Modi für maximal vier Spieler. *tk*

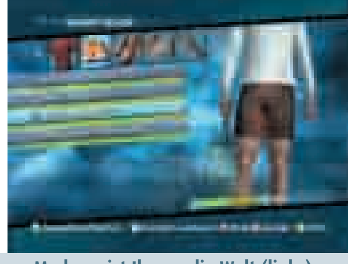
Thorsten Küchler



Spiel, Satz und Sieg "Top Spin": Kaum zu glauben, aber Microsofts famoses Tennis-Debüt stößt den bisherigen Genre-König "Virtua Tennis 2" tatsächlich vom Thron. Besonders die geniale Dynamik der Ballwechsel lässt das Herz jedes Hobby-Beckers höher schlagen – auf den ersten Blick wirkt das Bildschirm-Geschehen fast wie eine TV-Übertragung. Noch dazu behaltet Ihr dank der tollen (clevererweise von Segas Vorzeige-Reihe abgekupferten) Steuerung stets die volle Kontrolle über Gewinn oder Niederlage. Für die biedere Filzball-Sparte fast schon sensationell: Auch technisch muss "Top Spin" kein Break hinnehmen. Vielmehr ergötzt Ihr Euch an gigantischen Stadien, dreidimensionalem Publikum sowie fein animierten Athleten – da kann die aktuelle Filzball-Konkurrenz niemals mithalten. Als Sahnehäubchen auf dem schmackhaften Sport-Kuchen fungiert schließlich das sagenhafte Modi-Angebot: Einzelgänger freuen sich über die motivierende Solo-Karriere, kumpelhafte Zocker schwingen das Racket stattdessen beim unterhaltsamen Online-Turnier. Wer ergo nicht an akuter Filzallergie leidet, kommt an dieser superben Sport-Simulation nur schwer vorbei – Spitze!

XB Sexy: Russen-Schönheit Anna Kournikova gehört zum Lizenz-Kader.



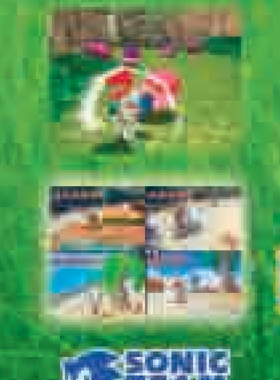


XB Vom Neuling zum Superstar: Im Karriere-Modus reist Ihr um die Welt (links) und kauft Euch für verdienten Schotter frische Klamotten (rechts).

BILLY HATCHER-GOLDENEI:



GEROLLT, NICHT GERÜHRT!



BILLY HATCHER, DAS GOLDENE VOM EI



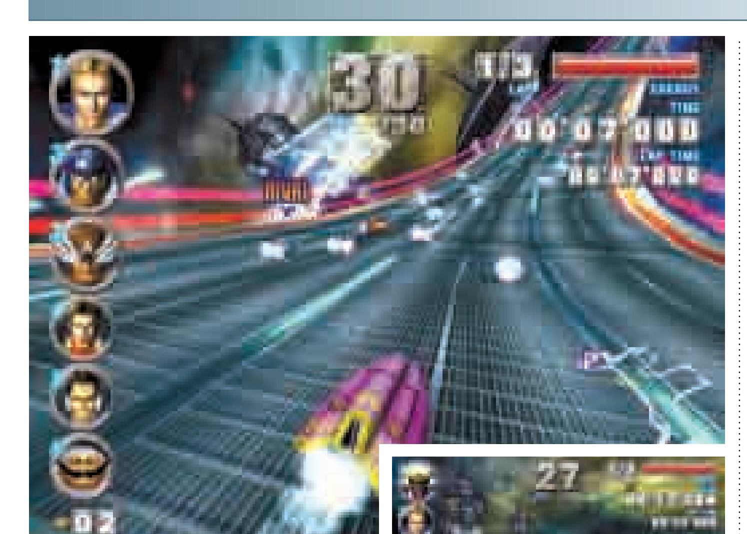
SONIC TEAM





SEGA

F-Zero GX



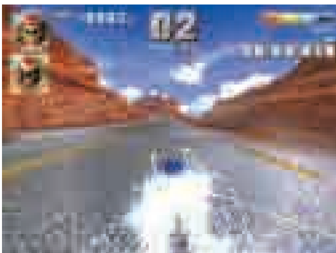
Start verpatzt: Jetzt müsst Ihr das 29-köpfige Feld von hinten aufrollen.

Unterbrochene 'Rennstrecken' – ein klarer Fall fürs Straßenbauamt.



Spektakulär: Auf der Außenseite eines überdimensionalen Rohres braust Ihr über einen Feuer spuckenden Lavasee.





Ein hartes Stück Arbeit: Im 'Story'-Modus müsst Ihr als Captain Falcon knifflige Aufgaben erfüllen.

Sega entwickelt für den ehemaligen Konsolen-Nebenbuhler Nintendo ein Rennspiel – aber nicht irgendein x-beliebiges, sondern die Gamecube-Fortsetzung von Big Ns Vorzeige-Racer "F-Zero". Eine ungewöhnliche Geschichte mit tragischem Ausgang?

Höllenritt

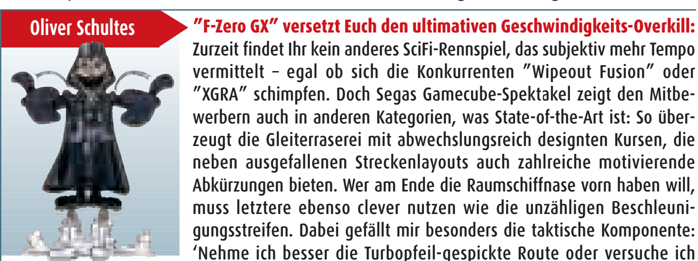
Seit dem SNES-Debüt 1990 steht der Name "F-Zero" für kompromissloses Tempo und ausgefallenes, futuristisches Kursdesign. Auf dem N64 eroberte die Rennspielserie die dritte Dimension, bei der aktuellen "GX"-Episode gilt das Motto 'schöner, schneller, spektakulärer'.
Schöner, weil die Optik nun endlich mit aufwändiger Randbebauung und detaillierten Texturen aufwartet. Schneller, weil das Tempogefühl – besonders in der Ego-Perspektive – neue Maßstäbe auf den Next-Gen-Konsolen setzt. Und spektakulärer, weil das Kursdesign mit gigantischen Sprüngen, schwindelerregenden Korkenzieher-Abschnitten sowie gnadenlosen Highspeed-Geraden jedem noch so abgebrühten SciFi-Piloten den Schweiß auf die Stirn treibt.

Viel drin, viel dran

Doch zurück zu den Fakten. Insgesamt fünf Spielvarianten stehen dem geneigten "F-Zero GX"-Zocker zur Verfügung: Übt in aller Ruhe im 'Practice'-Modus, geht auf Rekordjagd in der 'Time Attack' und fordert bis zu drei Kumpel im 'VS. Battle' heraus. Abwechslung vom Rennalltag findet Ihr in der 'Story'-Variante: In der Rolle von Captain Falcon erwarten Euch hier zehn Aufgaben, deren Spanne von 'Beende das Rennen auf dem ersten Platz' über 'Sammle alle Items innerhalb eines Zeitlimits ein' bis hin zu 'Zerstöre alle Gegner mit einer Spin-Attacke' reicht.
Mittelpunkt des Highspeed-Spektakels ist jedoch der 'Grand Prix'-Modus: Mit einem von über 30 Piloten rast Ihr auf knapp zwei Dutzend Pisten um Meisterschaftspunkte und Geldzähler. Mit letzteren kauft Ihr Euch frische Story-Episoden und Zusatzteile für Euren selbstgebastelten Gleiter. Steht Ihr nach Ende eines Cup-Wettbewerbs (fünf Rennen am Stück) ganz oben auf dem Treppchen, gibt's zur Belohnung einen schmucken Pokal. Erringt Ihr in allen drei zu Beginn verfügbaren Meister-



Futuristische Waffen sind in "F-Zero GX" Fehlanzeige, dafür rempelt Ihr widerspenstige Gegner via Spin-Attacke von der Piste.

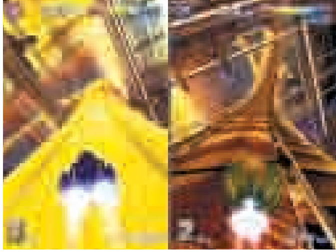


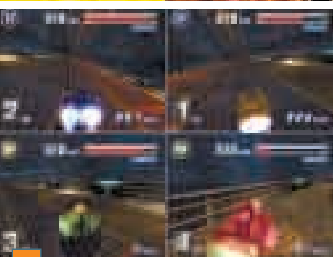
Oliver Schultes

"F-Zero GX" versetzt Euch den ultimativen Geschwindigkeits-Overkill: Zurzeit findet Ihr kein anderes SciFi-Rennspiel, das subjektiv mehr Tempo vermittelt – egal ob sich die Konkurrenten "Wipeout Fusion" oder "XGRA" schimpfen. Doch Segas Gamecube-Spektakel zeigt den Mitbewerbern auch in anderen Kategorien, was State-of-the-Art ist: So überzeugt die Gleiterraserei mit abwechslungsreich designten Kursen, die neben ausgefallenen Streckenlayouts auch zahlreiche motivierende Abkürzungen bieten. Wer am Ende die Raumschiffnase vorn haben will, muss letztere ebenso clever nutzen wie die unzähligen Beschleunigungsstreifen. Dabei gefällt mir besonders die taktische Komponente: 'Nehme ich besser die Turbopfeil-gespickte Route oder versuche ich mein Glück mit dem gleitereigenen Boost auf der kürzeren Variante?' – eine unverrückbare Ideallinie gibt's in "F-Zero GX" nicht. Ein bisschen enttäuscht bin ich vom Vierspieler-Modus, der zwar dieselbe Rasanz wie das Solo-Pendant rüberbringt, im Gegenzug aber nahezu jegliche Randbebauung sowie zusätzliche CPU-Gegner vermissen lässt.



NGC Schneller geht nicht: Aus der Ego-Perspektive erlebt Ihr den ultimativen Temporausch.



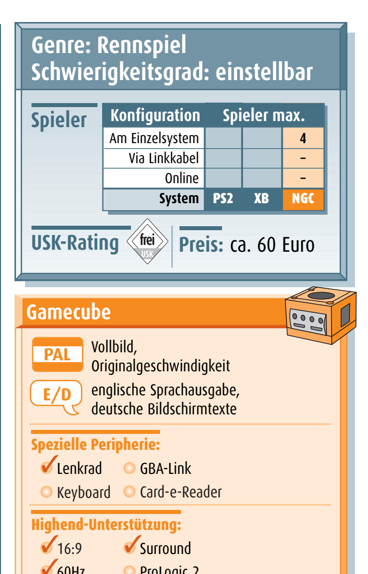


NGC Gnadenloses Tempo ohne Ruckler – nur weitere CPU-Gegner fehlen im rasanten Multiplayer-Modus.

schaften die begehrte Trophäe, öffnen sich weitere Wettbewerbe – Profis freuen sich später gar über die Kurse aus dem Automaten-Pendant "F-Zero AX".

Mit Taktik zum Erfolg

Dies gelingt allerdings nur, wenn Ihr auf den abgefahrenen Strecken taktisch klug agiert: Steuert über verstreute Beschleunigungspfeile, verschafft Euch durch den schiffseigenen Turbo-Schub einen entscheidenden Vorsprung, rempelt via Spin-Attacke Konkurrenten von der Piste und spart wichtige Sekunden, indem Ihr Abkürzungen oder Sprungfelder benutzt. Gleiter-Boost und Kollisionen zehren allerdings kontinuierlich am Energievorrat Eures Fahrzeugs – nur regelmäßiges Auftanken in der Pit-Lane hält Euer Vehikel fit für den gnadenlosen Positionskampf. *os*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

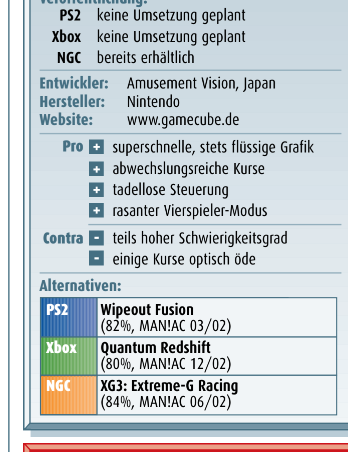
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround
✓ 60Hz ○ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Amusement Vision, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.gamecube.de

Pro
+ superschnelle, stets flüssige Grafik
+ abwechslungsreiche Kurse
+ tadellose Steuerung
+ rasanter Vierspieler-Modus

Contra
– teils hoher Schwierigkeitsgrad
– einige Kurse optisch öde

Alternativen:

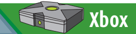
PS2	Wipeout Fusion (82%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Quantum Redshift (80%, MAN!AC 12/02)
NGC	XG3: Extreme-G Racing (84%, MAN!AC 06/02)



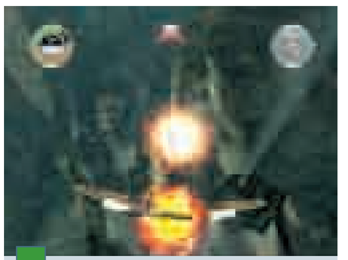
F-Zero GX

Gamecube
Grafik 82 %
Sound 71 %
85 % Spielspaß

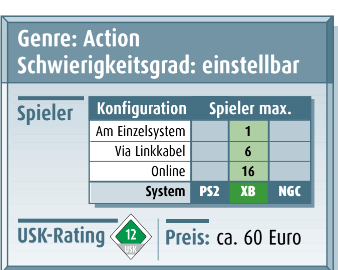
Das schnellste Gleiterrennen der Konsolenwelt: abwechslungsreich, motivierend und knallhart.



Crimson Skies High Road to Revenge



XB Sobald Euer Flieger qualmt, solltet Ihr flugs eine Reparatur einlegen.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		6	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

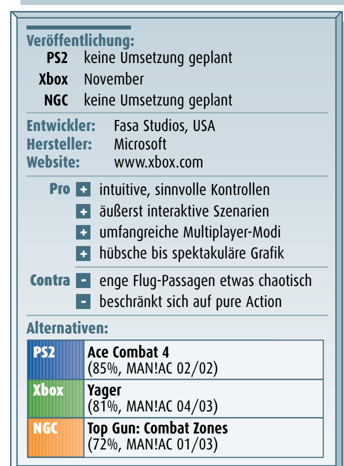


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox November
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Fasa Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
- intuitive, sinnvolle Kontrollen
- äußerst interaktive Szenarien
- umfangreiche Multiplayer-Modi
- hübsche bis spektakuläre Grafik

Contra
- enge Flug-Passagen etwas chaotisch
- beschränkt sich auf pure Action

Alternativen:

PS2	Ace Combat 4 (85%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Yager (81%, MAN!AC 04/03)
NGC	Top Gun: Combat Zones (72%, MAN!AC 01/03)



Crimson Skies High Road to Revenge

Xbox

Grafik 82 %
Sound 81 %

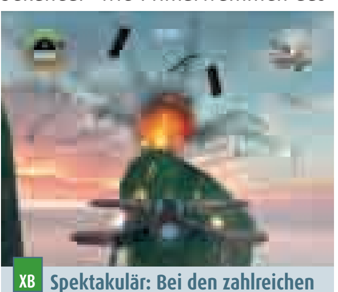
87% Spielspaß

Senkrechtstarter: Atmosphärische Action-Fliegerei mit punktgenauer Steuerung und toller Story.



XB Kopfgeld à la "Crimson Skies": Abgeschossene Widersacher hinterlassen Munition, Lebensenergie oder Gold – aufsammeln müsst Ihr das Zeug aber selber.

Paralleluniversen kommen wieder in Mode: Nachdem bereits Electronic Arts mit "Freedom Fighters" erfolgreich am Rad der Geschichte drehte, legt nun Microsoft nach. In der stark abgeänderten PC-Umsetzung "Crimson Skies" fliegt Ihr nämlich als tollkühner Pilot durch eine Alternativ-Version der 30er-Jahre – dank Zeppelinen sowie Luftpiraten könnte das Szenario direkt einem Jules-Vernes-Roman entprungen sein. Euer nassforsches Alter Ego Nathan Zachary nimmt dabei im Cockpit von zahlreichen Fluggeräten Platz: Vom klapprigen Hubschrauber über wuchtige Doppeldecker bis hin zu moderneren Jets reicht die luftige Vehikel-Palette – allerdings müsst Ihr Euch die brauchbaren Exemplare zuerst freispielen. Damit selbst schusselige Steuermänner nicht dauernd abstürzen, spendieren die Entwickler ein vereinfachtes Arcade-Kontrollsystem: Während das Schultertasten-Doppel Sekundär- wie Primärwummen auslöst, nutzt Ihr die Aktionstasten für Luftbremsen und Turbo.



XB Spektakulär: Bei den zahlreichen Explosionen fliegen die Fetzen.

Zu Lande und in der Luft

Wer hingegen lieber festen Boden unter seinen Füßen spürt, freut sich über den flexiblen Missionsverlauf von "Crimson Skies": Egal ob Ihr nun gerade arme Touristen beschützt, fiese Rebellen attackiert oder ein indianisches Artefakt eskortiert – immer stehen bemannbare Flakgeschütze in der Level-Gegend herum, die Ihr auf Knopfdruck für Eure Dienste missbraucht. Darüber hinaus bietet die Solo-Story optionale Nebenaufträge, bei denen Ihr etwa Rennen gegen eitle Konkurrenten bestreitet.

Gesellige Xbox-Luftikusse freuen sich zudem über umfangreiche Mehrspieler-Zugaben: System-Link, Splitscreen-Duelle und Online-Scharmützel gefallen durch eine Vielzahl an Spielmodi – lediglich eine kooperative Kampagne haben wir vermisst. *tk*

XB Abwechslung für Piloten: Ab und an besetzt Ihr Flugabwehr-Wummen.

Thorsten Küchler

Der Herr der Konsolen-Lüfte: Im Gegensatz zum teutonischen Konkurrenten "Yager" punktet Microsofts Fantasy-Fliegerei nicht bloß durch optische Schauwerte, sondern auch durch gehaltvollen Inhalt. Besonders die trotz Action-Schlagseite stets abwechslungsreichen Missionen versprühen einen unwiderstehlichen Charme. Nur gut, dass die Technik auf ähnlich hohem Niveau spielt: Stets flüssige Massenschießereien, furiose Explosionen sowie Klänge im "Indiana Jones"-Stil lassen echte Abenteurer-Stimmung aufkommen. Als einziger Kratzer im makellosen Flugzeuglack entpuppt sich der Mangel an Perspektiven: So schön mein Doppeldecker aussehen mag, eine wählbare Cockpit-Ansicht gehört einfach dazu – ansonsten gibt's kaum was an dieser Spielspaß-Granate zu meckern.



XB Jetzt wird's brenzlig: Gegen Ende des luftigen Abenteuers knattert Ihr durch mit Fallen gespickte Tunnelanlagen – jeder noch so kleine Fehler bedeutet den Tod.

Tom Clancy's Rainbow Six 3



XB Gut ausgebildetes Söldner-Trio: Eure KI-Kumpane knacken Schlösser (wie hier), legen Sprengsätze oder nehmen hysterische Geiseln in Schutzhaft.



XB Fernsehen ist ungesund: Dieser Terrorist schaut lieber Fußball, statt seinen Pflichten als Wachmann nachzugehen – ein tödlicher Fehler!

Mysteriöse Terrortruppen, Experimente mit tödlichen Viren und grundgute Patrioten – die Romanvorlagen von Tom Clancy bieten stets genügend Stoff für passende Videospiel-Umsetzungen. So auch im Falle der heißersehnten Taktik-Ballerei "Rainbow Six 3": Bei Ubisofts Xbox-Knüller schlüpft Ihr in die pechschwarze Uniform von Supersöldner Ding Chavez. Der Latino-Recke steht einer geheimen Spezialeinheit vor und wird immer dann gerufen, wenn böse Mächte die zivilisierte Welt bedrohen. Damit Ihr nicht alleine gen Front ziehen müsst, stellt Euch das Oberkommando drei versierte Kollegen zur Seite: Teutonen-Soldat Dieter Weber, England-Import Eddie Price und der Pariser Louis Loiselle bilden ein mörderisches KI-Gespann.

Sieg durch Plauderei

In Eurer Funktion als Truppenführer besitzt Ihr zukünftig nicht nur Verantwortung, sondern auch Befehlsgewalt über die Kumpane. So leben Wohnzimmer-Generäle ihre Machtgelüste wahlweise per Digikreuz oder mit dem Communicator-Headset aus. Besonders letztgenannter Modus bürgt für Hochspannung: Egal, ob Ihr nun mit krächzender Stimme die Stürmung eines Gebäudes befehlt oder flüsternd zum Rückzug auffordert – die Spracherkennung versteht jede Order nahezu fehlerlos. Ambitionierte Xbox-Offiziere ergründen zudem die taktischen Feinheiten des Kommando-Systems: Vom Aufsprengen versperrter Türen übers Gasgranaten-Werfen bis hin zum perfekt getimten Flankenangriff reicht das mannigfaltige Offensiv-Repertoire



XB Ganz schön grün im Gesicht: Mit dem Nachtsichtgerät verschafft Ihr Euch in dunklen Passagen einen Vorteil gegenüber Euren Feinden.



Thorsten Küchler

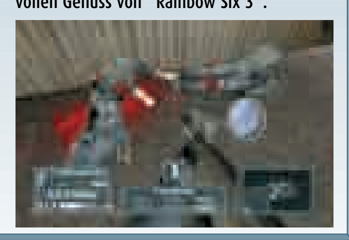


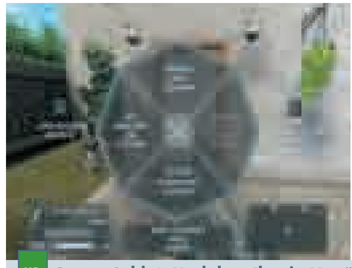
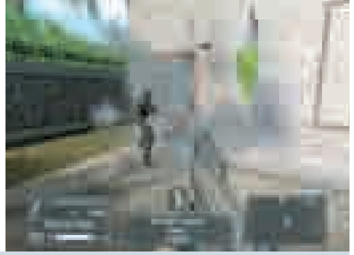
Genie und Wahnsinn liegen hier sehr nah beieinander: Einerseits produziert Ubisofts Team-Knallerei reihenweise nervenzerfetzende Spannungsmomente, andererseits bürgt der gnadenlose Härtegrad für Flüche am Fließband – ein derartiges Wechselbad der Gefühle habe ich selten erlebt. Für das kompromisslose Speichersystem sollte man die Entwickler glatt nach Alcatraz verbannen: Was nützen mir freie Save-Punkte, wenn mein Team beim geringsten Fehler den Löffel abgibt? So werdet Ihr gezwungen, den Großteil eines jeden Auftrags auswendig zu lernen – das nagt an der Atmosphäre. Zudem leiden Eure eigentlich sehr cleveren KI-Kameraden schon mal unter Wahrnehmungsstörungen und werden von einem achtlos übersehenen Bösewicht umgemäht. Trotzdem kommen Ego-Strategen nicht an diesem Videospiel-Erlebnis vorbei, denn hinsichtlich der Inszenierung existiert kaum gleichwertiger Ersatz: Zum Teil wunderschöne Szenarien, herrlich fies platzierte Hinterhalte und der exzellente Bombast-Sound treiben Euch den Spannungs-Schweiß auf die Stirn. So Ihr zudem über eine Online-Anbindung verfügt, gibt's ergo nur eine Schlussfolgerung: kaufen!

▪ ▪ ▪ Beschnittene Atmosphäre ▪ ▪ ▪

Die deutsche Version von "Tom Clancy's Rainbow Six 3"

Halbherzige Zensur: Um eine USK-Freigabe ab 16 Jahren zu erhalten, nahm Publisher Ubisoft an der deutschen Fassung diverse Änderungen vor. Während im europäischen Ausland durchaus Blut spritzt (siehe Bild), fallen Terroristen hierzulande wie vom Blitz getroffen um. Darüber hinaus wurden sämtliche Spracheingaben bzw. Plaudereien Eurer KI-Kollegen fein säuberlich übersetzt. Der Haken daran: Die im US-Original besonders coolen Akzente Eurer Kumpels (Stichwort: Dieter Weber) fallen komplett weg. Nur gut, dass jede Xbox-Konsole ein Systemmenü besitzt: Wer dort auf Englisch umstellt, kommt in den vollen Genuss von "Rainbow Six 3".



XB Braver Soldat: Nachdem Ihr via Menü einen Befehl erteilt habt (links), sprengt Dieter Weber wie gewünscht den Eingang zum feindlichen Domizil (rechts).

Eures CPU-Trios. Apropos Offensiv-Repertoire: In bester Ego-Tradition greift Ihr zusätzlich auf dutzende Argumentverstärker zurück. Der virtuelle Waffenschrank enthält solch rabiate Schießprügel wie Sniper-Wummen, schallgedämpfte Knarren, hochfrequente Maschinenpistolen oder gar Granatwerfer. Eins solltet Ihr bei der Wahl Eurer jeweiligen Ausrüstung jedoch stets bedenken: Sämtliche Donnerbüchsen verfügen über einen mehr oder minder störenden Rückstoß, der präzises Zielen schon mal zum Eiertanz werden lässt.

Wie es sich für staatliche Antiterror-Krieger gehört, schleppen Eure Schützlinge außerdem zwei Hightech-Gimmicks mit sich herum: Sowohl Nacht- als auch Infrarotsicht (Ihr kennt die beiden Blick-Varianten aus "Splinter Cell") bringen das sprichwörtliche Licht ins Polygon-Dunkel.

Die Welt am Abgrund

Der zentrale Story-Modus von "Rainbow Six 3" erstreckt sich über insgesamt 14 Missionen: Da wollen Geiseln aus einem Alpendörfchen befreit, Bomben auf einer Bohrinsel entschärft, die legendären Alcatraz-Gemäuer infiltriert und schließlich Karnevalisten in New Orleans vor einem Disaster bewahrt werden. Obgleich die zitierten Aufträge jeweils nur ungefähr 15 Minuten andauern, grübeln selbst Profis lange über deren korrekte Durchführung. Schuld daran trägt das eigenwillige Speichersystem: Während Ihr auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad noch dreimal pro Einsatz sichern dürft, gönnt Euch die 'Elite'-Stufe lediglich eine mickrige Save-Option – angesichts der oftmals unklaren Missionsgesamtlänge ganz schön happig.

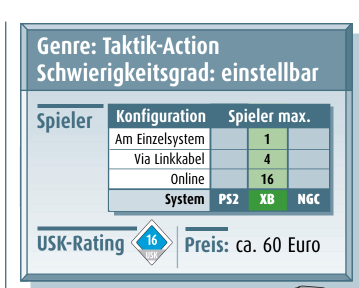


XB Roter oder grüner Draht? Loiselle entschärft eine tickende Bombe.

Für Erholung vom knallharten Solo-Leben sorgt unterdessen der vollgepackte Mehrspieler-Menüpunkt: Hier nehmt Ihr entweder an einer Link-Partie mit maximal vier Spielern teil oder hetzt internationale Xbox-Zocker durch diverse Online-Maps. Heben sich Deathmatch und Survival-Gefecht dabei kaum von der Ego-Konkurrenz ab, begeistert der 'Mission'-Modus umso mehr: Bei letzterer Variante bildet Ihr nämlich ein menschliches Antiterror-Quartett und wagt Euch an einen der Story-Einsätze. *tk*



XB Sauerei im Schlachthof: Die gefrorenen Schweinehälften behindern Euren Wärmeblick und verdecken die Sicht. Wer trotzdem überleben will, schickt seine armen CPU-Kollegen an die Terror-Front – sie werden's schon richten.



Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		4	
Online		16	

USK-Rating 16 · Preis: ca. 60 Euro

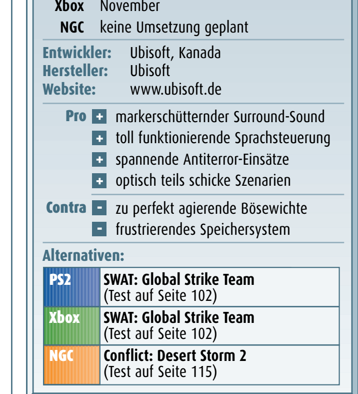


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ markerschütternder Surround-Sound
+ toll funktionierende Sprachsteuerung
+ spannende Antiterror-Einsätze
+ optisch teils schicke Szenarien

Contra
- zu perfekt agierende Bösewichte
- frustrierendes Speichersystem

Alternativen:

PS2	SWAT: Global Strike Team (Test auf Seite 102)
Xbox	SWAT: Global Strike Team (Test auf Seite 102)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (Test auf Seite 115)



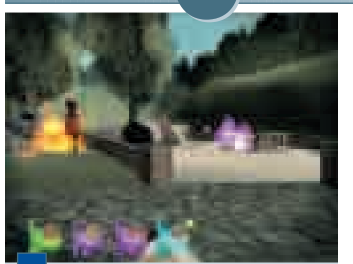
Tom Clancy's Rainbow Six 3



Xbox
Grafik 82 %
Sound 89 %
86 % Spielspaß

Nerventerror: Faszinierendes wie frustrierendes Taktik-Geballer mit packendem Adrenalin-Faktor.

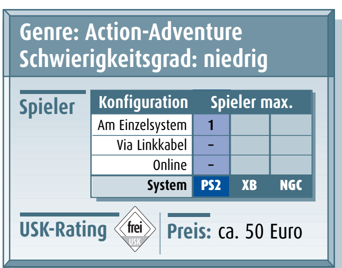
Dog's Life



PS2 Spürhund: Folgt den gelben Fußtritten, um ein Rätsel zu lösen.



PS2 Feuchter Spaß: Markiert schnell das Revier, um den Sieg zu sichern.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

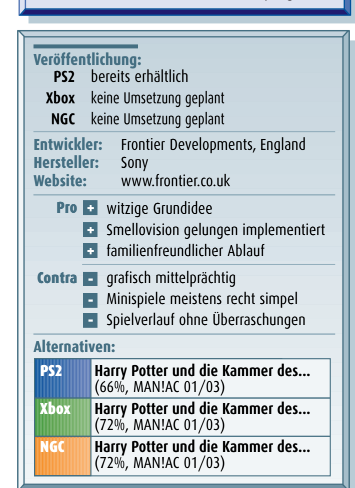


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Frontier Developments, England
Hersteller: Sony
Website: www.frontier.co.uk

Pro
+ witzige Grundidee
+ Smellovision gelungen implementiert
+ familienfreundlicher Ablauf

Contra
- grafisch mittelprächtig
- Minispiele meistens recht simpel
- Spielverlauf ohne Überraschungen

Alternativen:
PS2: Harry Potter und die Kammer des... (66%, MAN!AC 01/03)
Xbox: Harry Potter und die Kammer des... (72%, MAN!AC 01/03)
NGC: Harry Potter und die Kammer des... (72%, MAN!AC 01/03)



Dog's Life

Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 66 %
67 % Spielspaß

Für alle Altersklassen geeignete Hundesimulation, die spielerisch etwas dünn ausfällt.

Das Hundeleben könnte so schön sein: Keine Pflichten und Zwänge, dafür den ganzen Tag unbeschwert herumtollen – so denkt auch Vierbeiner Jake, als fiese Hundefänger seine Herzensdame Daisy verschleppen. Da außer Euch keiner die Schurkentat bemerkt hat, macht Ihr Euch auf den Weg, die Artgenossin wieder zu befreien.

In "Dog's Life" begleitet Ihr Jake auf seinem Abenteuer vom ländlichen Bauernhof bis in die Stadt: Auf der Suche nach Daisy erkundet Ihr drei unterschiedliche Gebiete, die wiederum jeweils ein halbes Dutzend Schauplätze umfassen. Dabei trefft Ihr häufig auf Menschen und andere Hunde, die Euch um Gefallen bitten: In der Regel sollt Ihr bestimmte Gegenstände aufspüren und zurückbringen, um als Belohnung einen Knochen zu kassieren – die sind wichtig, denn andere Kläffer messen Euren Status daran, wieviel Ihr bisher gefunden habt und richten ihre Hilfsbereitschaft daran aus.

Auf den Hund gekommen

Eure Schnüffelnase kommt in der Ego-Ansicht zum Einsatz: Bei der 'Smellovision' genannten Perspektive seht Ihr überall in der Landschaft verschiedene symbolische Düfte. Sammelt Ihr genug von bestimmten Farben, bringen Euch Artgenossen neue Tricks wie Betteln bei oder Ihr tretet zu Minispielen gegen sie an: Besiegt Ihr einen Rivalen bei Wettbuddeleien, Fressrennen oder beim schnellen Markieren des Reviers, könnt Ihr sie zeitweilig steuern und so z.B. an Orte schleichen, zu denen Ihr aufgrund Eurer Größe normalerweise nicht hin kommt.

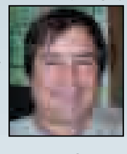
Neben der Vermisstenjagd müsst Ihr Euch auch um das Wohlbefinden von Jake kümmern: Fresst Ihr nicht regelmäßig, wird Euer Kläffer müde und langsamer, ohne eine Säuberung zwischendurch findet Ihr bei Menschen nur noch schwer Hilfe. *us*



PS2 Klassische Szenen: Durch einfaches Gebell macht Ihr die herumlaufenden Menschen auf Euch aufmerksam – der Postbote fühlt sich dann allerdings nicht wohl.

Hunde im Weltall?
Die Ikone hinter "Dog's Life"

Wer sich über den Entwickler Frontier Developments schlau macht, stößt auf einen der bekanntesten Namen der frühen Video- und Computerspiele-Ära: **David Braben.** Er entwickelte 1984 zusammen mit Ian Bell das bahnbrechende "Elite" – eine für die damalige Zeit unglaublich komplexe Mischung aus Handelssimulation und Laserschlachten im Weltraum, wiedergegeben in einfacher, aber effektiver 3D-Vektorgrafik. 1987 bastelte Braben für den leistungsstarken Außenseiter-Computer Archimedes mit "Zarch" ein schräges SciFi-Ballerspiel mit revolutionärer, solider Polygongrafik, das später auf dem Amiga als "Virus" erschien. In die Krise geriet Braben mit "Frontier", dem heiß ersehnten "Elite"-Nachfolger, der mit zahlreichen Bugs und Problemen nervte. Sein letztes Werk im Konsolenbereich war "V2000" (1998) für die PSone, aktuell steht neben "Dog's Life" das Knetmasse-Abenteuer "Wallace & Gromit" an.



Ulrich Steppberger

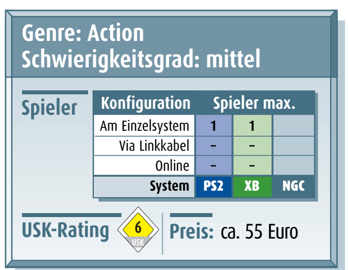


Eine witzige Grundidee kann "Dog's Life" schon bieten. Dazu wurde das Kläffer-Abenteuer offensichtlich als Spiel für die ganze Familie konzipiert und beschäftigt sich entsprechend mehr mit halbwegs neckischen Details, statt Hardcore-Zocker anzusprechen. Während die Umgebungen und Menschen technisch Mittelmaß darstellen, wurde Euer vierbeiniger Held solide animiert und beherrscht alles, was seine realen Vorbilder auch können – inklusive Häufchen an jede Ecke zu setzen. Die Story fiel allerdings etwas schlicht aus: Folgt Ihr überwiegend der Handlung, seid Ihr schnell am Ende von "Dog's Life", die ganzen nicht-linearen Ausflüge und Miniaufträge wiederum gerieten eher simpel. Für Hundefreunde ist's dennoch auf jeden Fall interessant, der Rest spielt's mal an.



PS2 Dufte Sache: In der 'Smellovision'-Ansicht werden dank der feinen Hundenase die verschiedenen Gerüche sicht- und aufsammelbar.

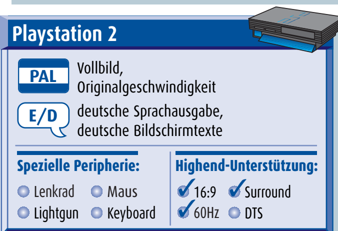
The Simpsons Hit & Run


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

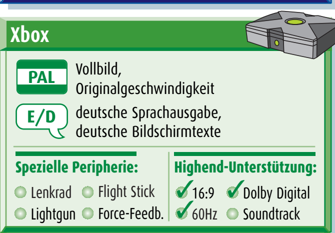
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 55 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, DTS


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Radical Entertainment, Kanada
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.radical.ca

Pro
+ Kult-Charaktere mit Originalstimmen
+ unzählige bekannte Gags aus der Serie
+ Story mit unerwarteten Wendungen
+ Sightseeing in Springfield im "GTA"-Stil

Contra
– ähnliche Missionsaufgaben
– arg rucklig (PS2)

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: Vice City (dt.) (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Starsky & Hutch (72%, MAN!AC 08/03)
NGC	keine erhältlich


The Simpsons Hit & Run

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 74 %, 80% Spielspaß

Xbox: Grafik 72 %, Sound 74 %, 83% Spielspaß

Nicht nur für Fans: Der Kult auf Rädern überzeugt mit massig witzigen Missionen ohne Blutvergießen.


XB Gespickt mit Serien-Gags: Bart macht mit Ottos Schulbus die Industriegegend unsicher und wird dabei von riesigen Itchy&Scratchy-Luftballons beobachtet.

Die Simpsons sowie zahlreiche andere Figuren aus Springfield sind in der Videospielwelt seit Anfang der 90er beheimatet. Doch leider entsprach der Spielspaß bislang in keiner Weise dem Fun-Faktor der weltbekannten Comic-Familie. Die spielerische Misere begann 1991 mit dem entsetzlich-schwachen Jump'n'Run "Bart vs. The Space Mutants". Weitere Genre-Aussetzer folgten auf dem Game Boy, dem SNES und Mega Drive (die einzig positive Ausnahme war Konamis Arcade-Ableger im "Final-Fight"-Stil).
Auch in den neusten "Simpsons"-Inkarnationen im Wrestling- und Skateboard-Segment muss man den Spielspaß mit der Lupe suchen.
Mit dem "Crazy Taxi"-Klon "Road Rage" ging es endlich aufwärts und nun hat Radical Entertainment die Formel für optimalen Spielspaß entdeckt: "The Simpsons Hit & Run" bietet spannende Verfolgungsjagden wie in "Starsky & Hutch" kombiniert mit Story-Missionen à la "GTA" (ohne Waffen- und Bluteinsatz).

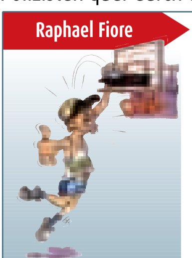
Sightseeing in Springfield

In sieben Teilgebieten von Springfield müsst Ihr 49 wahnwitzige Missionen in der Rolle von Homer, Marge, Lisa, Bart und Apu absolvieren. Daneben stehen Euch etliche illustre Gestalten aus Springfield wie Smithers und Grampa mit Rat und/oder Tat zur Seite. Die Missionen bewältigt Ihr meist mit aus der Serie bekannten Fortbewegungsmitteln wie Homers Schneepflug oder Willys Truck: Diese stehen für jeden einzelnen Charakter zur Verfügung – tätigt einfach in einer der zahlreichen Telefonzellen einen Anruf.
Der Zusatz "Hit & Run" kommt bei Rempeleien oder Unfällen ins Spiel: Denn dann werdet Ihr von Chief Wiggum und seinen Donut-liebenden Polizisten quer durch die Stadt gejagt. Falls Ihr in einem bestimmten Zeitlimit nicht flüchten könnt, verdonnert Euch der Chief zu satten 50 Münzen Geldbuße. Des Weiteren erfreut Ihr Euch an rasanten Straßenrennen (meist von der Mafia organisiert), unzähligen Sammelkarten, diversen Kleidungen für die Hauptcharaktere (Marge kommt besonders sexy in Polizeiuniform daher) und zahlreichen weiteren serienbekannten Gags. *rf*


XB Frau am Steuer: Marge mimt den Geisterfahrer.

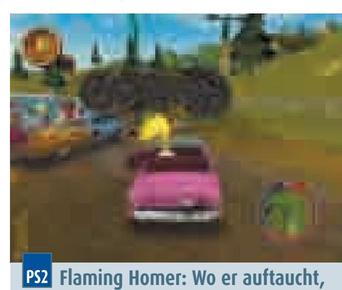

XB Politesse Marge im Einsatz: Kwik-E-Markt Besitzer Apu ahnt nichts Gutes.

Raphael Fiore

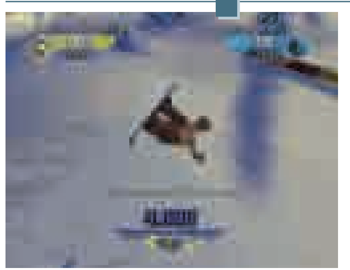


Das überlange Warten hat sich gelohnt: Endlich bekommen meine Serienlieblinge eine Versoftung, die den Namen "The Simpsons" verdient. Nach wenigen Minuten haben Euch Marge und Co. in den Bann gezogen: Wenn Ihr mit der Familienlimousine durch den Tunnel der Steinmetze fahrt und die gelbe Intelligenzbestie Homer seine launigen Sprüche zum Besten gibt, krümmt Ihr Euch vor Lachen. Auch alle anderen Charaktere sind exzellent getroffen und gefallen mit (empfehlenswerten) englischen oder deutschen Original-Synchronstimmen. Die einzelnen Hauptmissionen überzeugen Serienkenner vollends: Sammelt zum Beispiel mit Hill-Billy Cletus plattgefahrene Stinktiere, um sie bei Krusty-Burger gewinnbringend zu verkaufen, steckt Marge in Gefängnisklamotten, damit sie 'schmutzige' Arbeiten verrichten kann oder verfolgt mit Lisa und Chief Wiggum Obergauner Snake. Einziger Wermutstropfen: Je weiter Ihr in das Spiel vordringt, desto öfter wiederholen sich die Aufgaben. Zudem ärgern sich vor allem PS2-Filzer über Ruckel-Optik. Trotzdem werden Fans dieses Spiel lieben, alle anderen erwartet ein Comic-Action-Spaß, der (fast) ohne Gewalt auskommt.


PS2 Lisa kurvt mit dem todschicken Malibu-Stacy Cabrio durch Springfield.


PS2 Flaming Homer: Wo er auftaucht, herrscht eine Bombenstimmung.

Amped 2





XB Halbnackte Machomänner und Bikini-Girls – der Outfit-Trend 2003?



XB Gesamtwertungs-Wahnsinn: Um den ersten Platz in den knallharten Events zu erringen, müsst Ihr Punkt-Jury, Presse und Combo-Zähler gleichermaßen erfreuen.

XB Optik-Kracher: Selbst ein einfacher Nose-Slide sieht nur gut aus.

Das exklusive Xbox-Vorzeige-Snowboardspiel ist zurück. Letztes Jahr setzte "Amped" mit dem Fehlen eines Zeitlimits und einem realistischen aber trotzdem umfangreichen Tricksystem positive Akzente. Dieses Mal erscheint der neue Teil auch rechtzeitig zur aktuellen Wintersaison.

Karriere ist alles

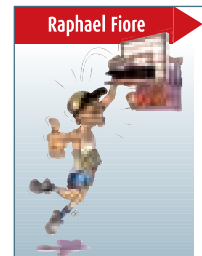
Damit Ihr als Snowboarder das Hobby zum Beruf machen könnt, müsst Ihr etliche Hürden nehmen. In der Weltrangliste rangiert Ihr lediglich auf Platz 250 – mit dieser Snowboard-Biographie könnt Ihr keine Sponsoren angeln. Deshalb heißt es ranklotzen und im einsteigerfreundlichen Übungsmodus die Grundlagen eines hippen Snowboarders aneignen. Verpasst Eurem Alter Ego ein verrückt-stylisches Image mit trendigen Boots, Jacken, Skates und Boards. Extrovertierte Schneeliebhaber lassen geschlechterspezifisch die weiblichen Boarder im ultrakurzen Top oder Bikini und die abgehärteten Macho-Männer mit durchtrainiertem nacktem Oberkörper die Piste unsicher machen. Zum harten Snowboard-Business gehört aber noch weit mehr, als nur gut auszusehen. Deshalb überzeugt die Sponsoren mit stilgerechten Rail-Slides, Tweaks, Stalls sowie Hand- und Footplants und liefert spektakuläre Schnappschüsse, rasante Foto-Stories und waghalsige Democlips ab. Tipp: Schleimt Euch beim Sponsor mit seinem Lieblingstrick ein, damit Ihr an vorzügliche Nachos, Gratis-Konzertkarten, neue Ausrüstungsstücke wie allseits beliebte Custom-Snowboards herankommt. Zu guter Letzt müsst Ihr Euch auch noch mit 14 aktuellen Top-Athleten wie z.B. Yoshinari Uemura oder Torah Bright im direkten Duell messen und beweisen, dass auch Ihr ein Pro seid.

Bergvergnügen pur

Schnee- und Bergsüchtige freuen sich auf insgesamt zehn weitläufige Bergstrecken, die sich in den schönsten Erdteilen wie zum Beispiel Laax in der Schweiz befinden. Das verwöhnte Auge des Betrachters überzeugt einerseits die fantastische Weitsicht und andererseits die Tatsache, dass auch bei rasanten Kurvenfahrten kein Ruckler den grafisch überaus positiven Gesamteindruck trübt. Neben den altbekannten Tricks spendierten die Entwickler "Amped 2" ein neues Combo-System namens 'Butter': Versucht nach einem spektakulären Sprung samt gelungener Landung in Nose- oder Tail-Stellungen weiter zu fahren, um so verschiedene Stunt-Einlagen aneinander zu ketten. Darüber hinaus bietet Microsofts Snowboard-Spaß diverse Mehrspieler-Varianten: Splitscreen, LAN oder Xbox Live sind die Alternativen zu Eurer Solo-Karriere. Im Team oder als Einzelkünstler zeigt Ihr den bis zu sieben Konkurrenten, wer der 'Lord of the Boards' ist.

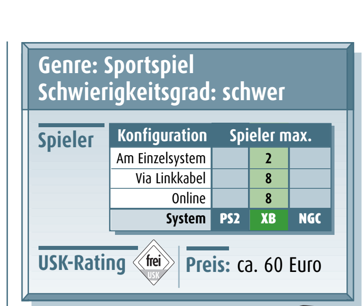
Musikalisch erwartet Euch schlussendlich kein Mainstream, sondern über 300 Indie-Bands oder eigene Musik von der Festplatte. *rf*

XB Zweispieler-Spaß mit Top-Grafik und ohne Geschwindigkeitseinbußen.



Raphael Fiore

Grafik-Wahnsinn und Langzeitspaß im Überfluss: "Amped 2" bietet Euch völlige Freestyle-Freiheit beim Downhill-Boarden, dazu wunderschönen Powder sowie schier unbegrenzte Weitsicht auf 'echten' Pisten aus der Schweiz, Neuseeland und anderen Ländern. Auch das anspruchsvolle Combo-System gefällt mir nach anfänglichen Wutausbrüchen sehr gut. Außer dem höllischen Schwierigkeitsgrad und einigen nervigen, aber für die Karriere unwichtigen Sidequests (Stichwort: Schneemänner), gibt's nichts zu meckern. Ein schweres Los für den, der sich zwischen "SSX 3" und "Amped 2" entscheiden muss! Meine Empfehlung: Spielt beide Probe und entscheidet, ob Ihr auf exzellent-übertriebene Boarder-Action oder super-realistisches Schnee-Vergnügen steht.

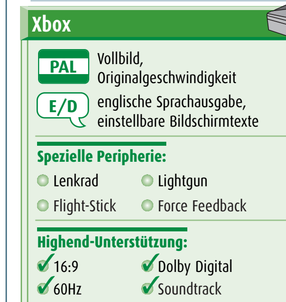


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: schwer

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

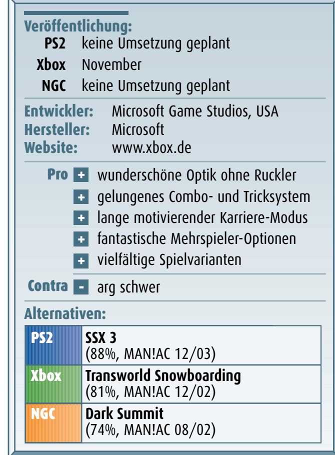
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

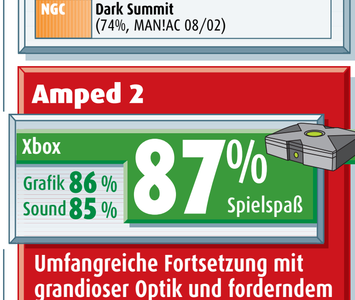
Entwickler: Microsoft Game Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.de

Pro
+ wunderschöne Optik ohne Ruckler
+ gelungenes Combo- und Tricksystem
+ lange motivierender Karriere-Modus
+ fantastische Mehrspieler-Optionen
+ vielfältige Spielvarianten

Contra
– arg schwer

Alternativen:

PS2	SSX 3 (88%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Transworld Snowboarding (81%, MAN!AC 12/02)
NGC	Dark Summit (74%, MAN!AC 08/02)



Amped 2
Xbox
Grafik 86 %
Sound 85 %
87% Spielspaß

Umfangreiche Fortsetzung mit grandioser Optik und forderndem Schwierigkeitsgrad.

Star Wars Rebel Strike



NGC Ziemlich fade: Die häufigen Laufsequenzen fallen gegenüber den Flugballereien qualitativ deutlich ab.



NGC In keinem anderen Videospiel bekommt Ihr prächtigere Explosionen zu Gesicht. Hier infiltriert Ihr mit einem gekaperten AT-ST eine imperiale Basis.

Nach Factor 5s fulminanter Gamecube-Premiere "Star Wars Rogue Leader" steht mit "Rebel Strike" die Shoot'em-Up-Wachablösung endlich in den PAL-Startlöchern. Ob die Macht auch diesmal mit den deutschstämmigen Entwicklern war?

Mehr Abwechslung an der Sternenkriegs-Front

Durftet Ihr im Vorgänger vornehmlich in die Haut von Luke Skywalker und Wedge Antilles schlüpfen, um der imperialen Übermacht mit diversen Raumjägern den Marsch zu blasen, steht Euch im Sequel eine wesentlich größere Auswahl an "Star Wars"-Charakteren respektive -Vehikeln zur Verfügung. So mimt Ihr in "Rebel Strike" u.a. Han Solo, steigt in das Führerhaus von AT-ATs sowie AT-STs und schwingt Euren unerschrockenen Rebellen-Hintern auf ein wahnwitzig schnelles Speederbike.

Darüber hinaus verlasst Ihr erstmals in der "Rogue Squadron"-Geschichte das Cockpit Eurer Fahr- und Fluguntersätze. Per pedes und mit einer Laserpistole oder einem Lichtschwert in der Hand zeigt Ihr den imperialen Sturmtruppen, was ein waschechter Jedi drauf hat. Unterstützend zur Seite steht Euch dabei ein automatisches Zielsystem, das in der Regel den am nächsten in Eurem Blickfeld befindlichen Widersacher aufs Korn nimmt. Zusätzlich dürft Ihr via Tastendruck einen (Doppel-)Sprung ausführen oder einen Gegner fest auflocken und so um ihn herumtänzeln bzw. Eure Attacken ausschließlich auf ihn richten. Egal wie Ihr auch verfahrt, Eure Aktionen während der Spaziergänge konzentrieren sich nahezu immer auf das eine: Ballern ohne Unterlass. Ebenfalls ausführbare Hechtrollen sorgen in den von festen Kameraperspektiven eingefangenen 3D-Arealen allenfalls für Verwirrung.

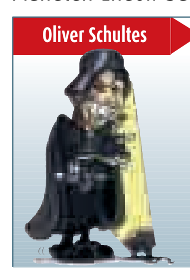
Solo-Spektakel und Multiplayer-Freuden

Wie im Vorgänger begründen sich die knapp zwei Dutzend Missionen auf der ursprünglichen "Star Wars"-Trilogie. Ergo besucht Ihr wieder altbekannte Schauplätze wie die Eiskugel Hoth oder die Heimat der Ewoks, den Planeten Endor. Daneben bekommt Ihr auch zahlreiche neue Orte zu Gesicht: So spürt Ihr in einem mysteriösen Energiefeld geheime Tie-Fighter-Ableger auf und versucht, auf einem Außenposten einen gigantischen Laser lahm zu legen.

Vielfach beginnt Ihr einen Level mit einem Raumjäger (u.a. A-, Y- und X-Wing) und sattelt unterwegs auf einen feindlichen Kampfläufer oder Eure virtuellen Füße um – Abwechslung ist Trumpf! Dabei reicht die Einsatzspanne von massiven Luftgefechten mit zahllosen Tie-Fighter-Geschwadern über das Verteidigen eines Schutzschildes gegen anrückende AT-ATs (Stichwort: Kabelattacke) bis hin zum Verfolgen von Sturmtruppen-Informanten auf den bereits erwähnten, blitzschnellen Speederbikes. Kenner der Vorgänger

NGC Toller Bonus: Im 'Coop'-Modus zockt Ihr alle "Rogue Leader"-Missionen via Splitscreen (links), Multiplayer-Standards wie 'Deathmatch' motivieren zusätzlich.

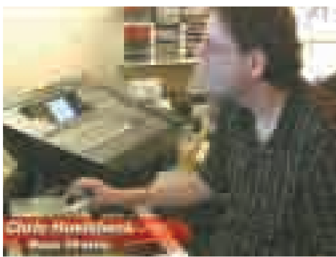
Oliver Schultes

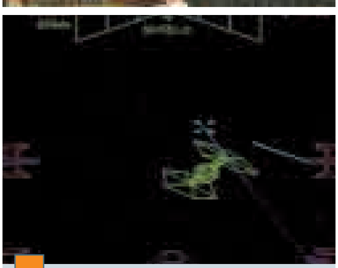


Als glühender Verehrer des spektakulären wie stimmungsvollen Vorgängers schnappte ich mir die "Rebel Strike"-Testversion – und muss jetzt nach dem Durchzocken leider dezent enttäuscht feststellen: Der Vorgänger war besser! Zwar hat Factor 5 viele Punkte wie z.B. Grafik und Radarsystem verbessert und auch der Mehrspieler-Part sorgt wunderbar für Abwechslung. Allerdings haben sich die Entwickler mit den Laufsequenzen keinen Gefallen getan: Im Cockpit imperialer Walker noch ganz spaßig, verkommt das Geballere per pedes zum langweiligen wie überflüssigen Action-Intermezzo. Schließlich versprühen die 'normalen' Weltraumschlachten nur noch bedingt das unwiderstehliche Flair von "Rogue Leader". Trotzdem: ein heißer Tipp für Shoot'em-Up-Fans.



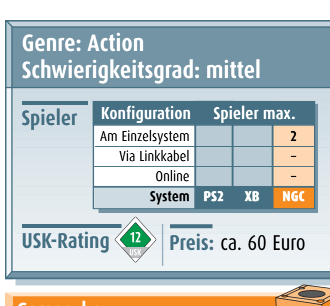
NGC Faszinierend: Die Gefechte im Weltraum gehen nahezu perfekt flüssig über die detaillierte SciFi-Bühne.





NGC Freispielbare Goodies: Making of und original "Star Wars"-Automat.

finden sich dank nahezu unveränderter wie eingängiger Steuerung schnell zurecht, der oftmals als chaotisch kritisierte Radarschirm kommt dank zusätzlicher Richtungsmarkierung nun übersichtlicher daher. Wie gewohnt bekommt Ihr nach erfolgreichem Levelabschluss eine Missionsstatistik präsentiert: Erfolgreiche Jedis schalten mit verdienten Medaillen weitere Abschnitte und Boni wie ein 'Making of' oder die altehrwürdigen "Star Wars"-Automaten von Atari frei. Anhänger von Mehrspieler-Gefechten freuen sich zudem über das komplett im Coop-Modus absolvierbare "Rogue Leader" – via Splitscreen die packenden Levels des Vorgängers zocken, eine feine Sache. Daneben dürft Ihr auch in weiteren Multiplayer-Varianten gegeneinander um die Wette rasen oder in Dogfight-Manier um Abschussquoten kämpfen. *os*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			2
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: November

Entwickler: Factor 5, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
- + fantastische, flüssige Grafik
- + abwechslungsreiche Missionen
- + packende Multiplayer-Modi
- + bombastischer Surround-Sound

Contra
- – Laufabschnitte fade
- – erreicht nicht das Flair des Vorgängers

Alternativen:
- PS2: Star Wars Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
- Xbox: Yager (81%, MAN!AC 04/03)
- NGC: Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

Star Wars Rebel Strike

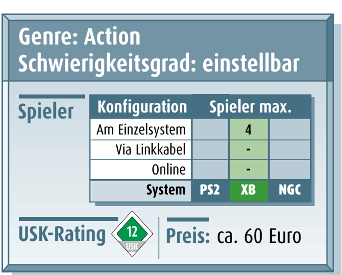
Gamecube
Grafik 90 %
Sound 86 %
81 % Spielspaß

Audiovisuell überragende Ballerei mit spaßigen Multiplayer-Modi, aber faden Laufabschnitten.

Dungeons & Dragons Heroes



XB RPG-Standard: Einen Lindwurm müsst Ihr auch zur Strecke bringen.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		-	
Online		-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

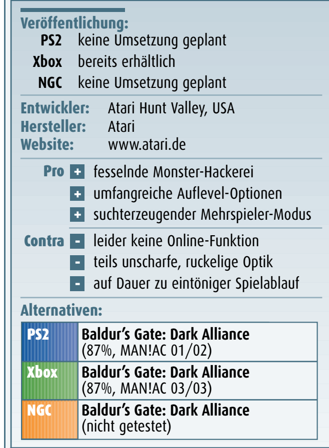


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

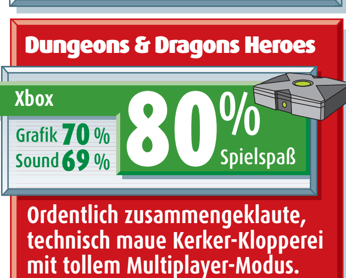
Entwickler: Atari Hunt Valley, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ fesselnde Monster-Hackerei
+ umfangreiche Auflevel-Optionen
+ suchterzeugender Mehrspieler-Modus

Contra
- leider keine Online-Funktion
- teils unscharfe, ruckelige Optik
- auf Dauer zu eintöniger Spielablauf

Alternativen:

PS2	Baldur's Gate: Dark Alliance (87%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Baldur's Gate: Dark Alliance (87%, MAN!AC 03/03)
NGC	Baldur's Gate: Dark Alliance (nicht getestet)



Dungeons & Dragons Heroes

Xbox
Grafik 70 %
Sound 69 %
80% Spielspaß

Ordentlich zusammengeklaute, technisch maue Kerker-Klopperei mit tollem Multiplayer-Modus.

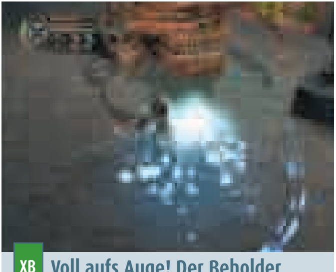


XB Für mich soll's glühende Meteoriten regnen! Wer seinen Recken tüchtig auflevelt, bekommt nach und nach mächtige Zaubersprüche wie diesen Steinhagel.

Auf den ersten Blick besitzen Sternenkrieger und Fantasy-Ritter zwar nicht viel Gemeinsamkeiten, aber Ataris Dungeon-Klopperei basiert tatsächlich auf demselben Regelwerk wie "Knights of the Old Republic". Spielerisch schlagen beide Titel selbstredend in verschiedene Kerben: Während letztgenannter Sci-Fi-Knüller eher betulich daherkommt, eifert "Heroes" dem legendären Metzel-Klassiker "Gauntlet" nach – Echtzeit-Keilereien gegen aberdutzende Kreaturen sind ergo angesagt.

Mit Schwert und Magie

Doch worum geht's überhaupt? Nachdem Oberbösewicht Kaedin aus seinem hundertjährigen Schlaf erwacht, stellen sich ihm vier reinkarnierte Recken entgegen. Als Teil dieses hoffnungsvollen Quartetts wählt Ihr zu Beginn einen Polygon-Favoriten: Magier, Kleriker, Krieger und Schurke buhlen um Eure Gunst. Hernach startet die Expedition: Egal ob Ihr nun durch Verliese, Sümpfe, Festungen oder verwunschene Wälder trampelt – stets gieren ganze Monsterhorden nach Eurem Pixelblut. Nur gut, dass die Entwickler für intuitive Kontrollen sorgen: Während Standardschläge per A-Taste ausgeführt werden, lassen sich die verbleibenden Knöpfe frei mit Magie oder Gegenständen belegen. Unendlich Zeit bleibt beim Basteln des Pad-Layouts allerdings nicht, denn das Bildschirmgeschehen läuft währenddessen in Zeitlupe weiter. Das Inventar bleibt dagegen von solchen Tempo-Schikanen verschont: Hier werkelt Ihr nach eigenem Gusto an Rüstung wie Bewaffnung Eurer Heroen rum. Doch nur wer fleißig Kisten öffnet bzw. die Leichen seiner geschlagenen Gegner fleddert, findet mächtiges Kriegsgerät. Lauffaule Naturen teleportieren sich unterdessen lieber via 'Warp-Stein' ins heimische Schloss. Dort wartet nämlich schon der Händler, bei dem Ihr vom Heiltrank über verhexte Klingen bis hin zum Schuppenpanzer sämtliches RPG-Werkzeug erstehen könnt. Ohne zitierten Krempel geht Xbox-Kriegern spätestens beim nächsten Zwischenboss die Luft aus: Mal spießt Ihr mit Kristallen einen Fleischklops auf, mal stellt sich ein Beholder zum ungleichen Duell. Wohl dem, der einen Kumpel hat: Einfach die Starttaste gedrückt, und schon greifen bis zu drei Freunde ein. *tk*

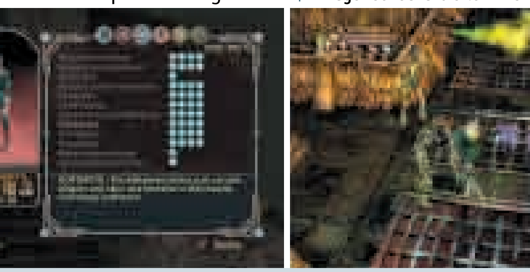


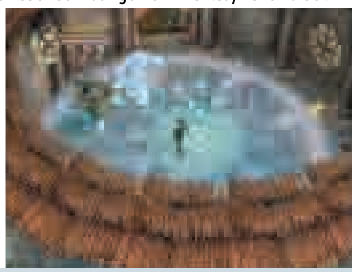
XB Voll aufs Auge! Der Beholder gehört zu den simpelsten Bossen.

Thorsten Küchler



Bloßes Abkupfern gereicht nicht zwangsläufig zum Spielspaß-Hit: Obschon Ataris Goblin-Klopfer schamlos beim exzellenten Genre-Kollegen "Baldur's Gate: Dark Alliance" klaut, bleibt Letztgenannter unerreicht. In jeder Wertungs-Disziplin fehlt's einfach am nötigen Feinschliff: Gleichförmige Widersacher, abwechslungsarme Quests und besonders die ansehnliche, aber ruckelige Grafik werfen "Dungeons & Dragons Heroes" auf den zweiten Platz zurück. Äußerst unterhaltsam präsentieren sich dagegen die unzähligen Aufrüst-Möglichkeiten Eurer Recken: Dutzende Zaubersprüche, freischaltbare Fertigkeiten sowie ein Übermaß an Waffen bieten genügend Raum zur Individualität. Weiterhin freuen sich gesellige Rollenspieler über den famosen Mehrspieler-Part: Wenn Ihr Euch mit drei Kumpels durch anrückende Feindhorden metzelt, kennt der Action-Spaß keine Grenzen mehr. Schade, dass die kooperative Hackerei lediglich lokal funktioniert – hier hätte ein zünftiger Online-Modus glatt Wunder gewirkt. So bleibt Ataris Heldenepos zwar hinter seinen Möglichkeiten zurück, Anhäger der banalisierten RPG-Mechanik schauen aber dennoch gerne im Fantasy-Land vorbei.

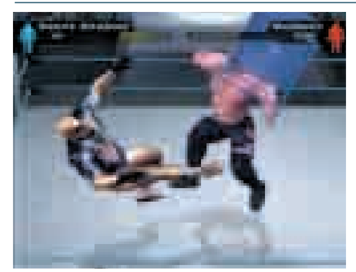




XB Fantasy-Einmaleins: Für Erfahrungspunkte kauft Ihr Euch neue Fertigkeiten (links), die Ihr sodann an feindlichen Monstern ausprobiert. Während die 'Brennenden Hände' (Mitte) jeden Gegner rösten, friert der 'Frostschlag' (rechts) das Gesindel ein.



WWE Smackdown! Here Comes the Pain





PS2 Stuhl-Attacke und Arm-Zange schaden Goldust Gesundheit.



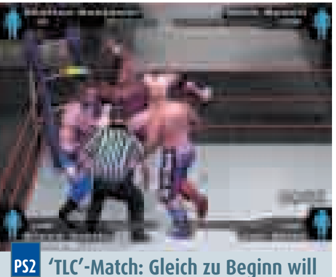
PS2 Paradies auf Erden? Mit fünf Ladies im Käfig: Während sich Stacy, Lita & Co. gegenseitig verdreschen, weiß John 'Hahn im Korb' Cena nicht, wie ihm geschieht.

Wrestling-Fans wurden in letzter Zeit fast nur mit knapp überdurchschnittlicher Ringerkost gefüttert. Diese Fast-Food-Zeit ist vorbei: Denn mit dem fünften Teil der Überserie "WWE Smackdown" erlöst THQ darbende Showkampf-Champs.

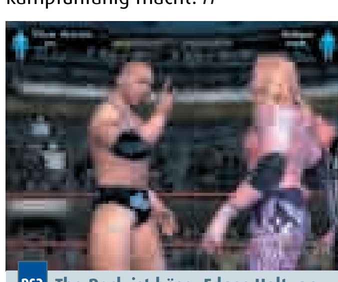
Wie gewohnt stehen Euch eine schier unendliche Fülle an Spielmodi für bis zu sechs Zocker zur Verfügung. Hier einige Varianten: 'Hardcore', 'Royal Rumble' sowie Haupt-Events wie 'First Blood', 'Hell in a Cell', 'Last Man Standing' und diverse 'Tag Team'-Kombinationen. Auch die vielseitige Steuerung in "WWE Smackdown! Here Comes the Pain" überzeugt: Einfache 'Strike'-Angriffe bringen den Gegner ins Taumeln; mit der Kreis-Taste und jeweiliger Steuerkreuzrichtung packt Ihr den Kontrahenten, um Power-, Submission-, Signature- und Quick-Moves auszuführen. Verdrescht Euer Gegenüber mit einer Vielzahl von Waffen, verspottet bei Gelegenheit Euren Widersacher mit verächtlichen Bemerkungen und wechselt den Fokus auf verschiedene Gegner wie auch den Schiri mit der R1-Taste. Wanken die muskelbepackten Kolosse, packt Ihr die Gelegenheit beim Schopf und schlagt mit knallharten 'Finishern' zu. 'Double Team Moves' sorgen zudem für arge Gesundheitsbeschwerden beim Gegner. Außerdem könnt Ihr die härtesten Schläge abwehren, indem Ihr kontert.

Kampfleben der Superstars

Im Story-Modus geht's sogleich zur Sache: In Eurem 'Locker' könnt Ihr all Eure Schlachten, die hartnäckigsten Widersacher und die gewonnenen Weltmeister-Gürtel in den 'Superstar Stats' bestaunen. Des Weiteren sind in der 'Shopzone' nicht nur Moves und Kleider, sondern auch ehemalige Wrestling-Helden für bare Smackdown-Dollars erhältlich. Mit Erfahrungspunkten steigert Ihr Eure Attribute z.B in den Kategorien Kraft und Ausdauer. Richtig zur Sache geht es dann in den Kampf-Bereichen: Neue Freunde und Feinde findet Ihr im 'Move'-Sektor, wo Ihr das Gelände erkundet und Federation-Mitglieder zu einem Tag-Team überredet. Wenn Euch dagegen der monströse Gegenüber nicht passt, disst Ihr ihn: Bestenfalls schlagt Ihr Euch dann in der Umkleidekabine oder anderen Bereichen mit viel Waffen- und Interieureinsatz, die eigentlichen Hauptkämpfe finden aber traditionell im Ring statt. Letztlich dürft Ihr während der Saison die Team-Roster wählen und entscheiden, ob die Jungs nun gut oder böse sind. Dank neuem Gesundheitsmodell vermöbelt Ihr den Gegner taktisch, indem Ihr ihn kampfunfähig macht. *rf*



PS2 'TLC'-Match: Gleich zu Beginn will sich jeder die Leiter schnappen.



PS2 The Rock ist böse: Edges Haltung zeigt, dass er ahnt was ihm blüht.

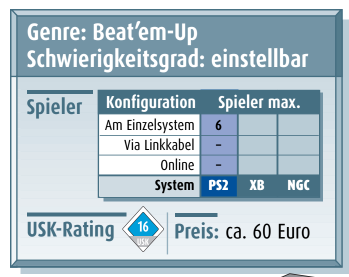
Raphael Fiore



Bombastisch! Der fünfte Teil des Wrestling-Spektakels haut alle Konkurrenten weg. Die Karriere Eures Ringkampf-Champs brilliert mit spannendem Handlungsablauf. Auch in allen anderen Bereichen wie Grafik, Steuerung, Kämpfer- und Match-Vielfalt setzt "WWE Smackdown! Here Comes the Pain" neue Maßstäbe. Die männlichen Titanen und die rabiaten Amazonen sind realistisch animiert und sehen nicht nur im Standbild fabelhaft aus, ebenso faszinieren die 'echten' Finishing Moves dank dynamischer Kameraführung. Schließlich offenbart das neue Gesundheitsmodell Wrestler-Neuland: Taktik und nicht nur Button-Geklopfe ist Trumpf. Nur schade, dass diesmal weder die Muskelberge noch ein Moderatoren-Duo das rüpelhafte Auftreten im Ring kommentieren.



PS2 Hulks Gespielin: Der Editor ist wie immer immens vielseitig – Spaß pur!



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16

Preis: ca. 60 Euro



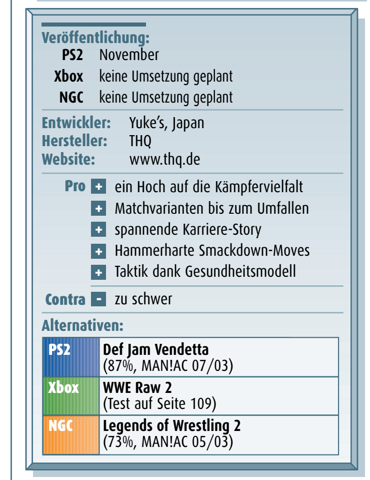
Playstation 2

PAL: Test basiert auf NTSC-Version, PAL-Update folgt

E/D: geplant: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2: November
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ ein Hoch auf die Kämpfervielfalt
+ Matchvarianten bis zum Umfallen
+ spannende Karriere-Story
+ Hammerharte Smackdown-Moves
+ Taktik dank Gesundheitsmodell

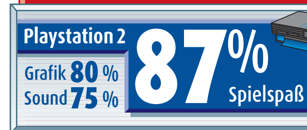
Contra
- zu schwer

Alternativen:

PS2	**Def Jam Vendetta** (87%, MAN!AC 07/03)
Xbox	**WWE Raw 2** (Test auf Seite 109)
NGC	**Legends of Wrestling 2** (73%, MAN!AC 05/03)



WWE Smackdown!



Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 75 %
87 % Spielspaß

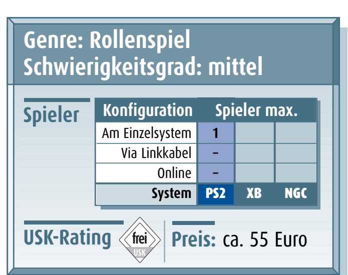
Bodyslam! THQs Wrestlingknüller haut die Konkurrenz mit massig Abwechslung K.o.



Unlimited Saga



PS2 Zwischendrin überraschen Euch märchenhafte Filme im Anime-Stil.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro

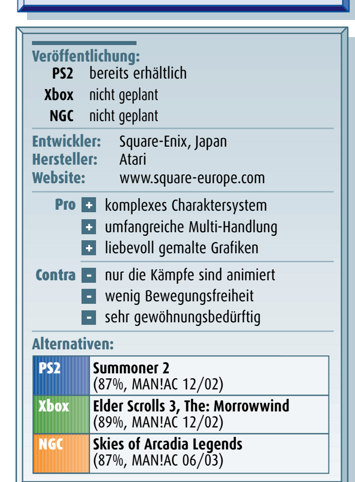


Playstation 2

PAL: mittelgroße PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.square-europe.com

Pro
+ komplexes Charaktersystem
+ umfangreiche Multi-Handlung
+ liebevoll gemalte Grafiken

Contra
- nur die Kämpfe sind animiert
- wenig Bewegungsfreiheit
- sehr gewöhnungsbedürftig

Alternativen:
PS2 Summoner 2 (87%, MAN!AC 12/02)
Xbox Elder Scrolls 3, The: Morrowwind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)



Unlimited Saga

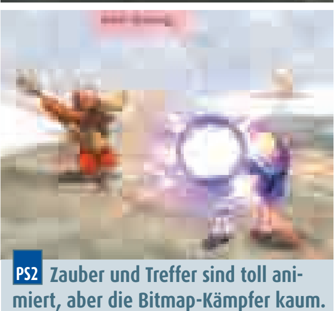
Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 84 %
72 % Spielspaß

Eigenwillig: Handgemalter Rollenspiel-Exot, der sich auf Handlung und Talente konzentriert.



PS2 Ihr scrollt Labyrinthe raumweise, Schlüssel und Monster erscheinen per Zufall: So wird's nicht langweilig, wenn später ein anderer Held den Kerker besucht.





PS2 Zauber und Treffer sind toll animiert, aber die Bitmap-Kämpfer kaum.

Neben dem berühmten "Final Fantasy" fütterte Square (jetzt Square-Enix) die Rollenspielfans seit 16-Bit-Tagen auch mit der "Saga"-Serie: Auf SNES gab's vier "Romancing Saga"-Episoden, zwei "Saga Frontier"erschienen für die PSone und die drei Game-Boy-Ableger haben sich im Westen als "Final Fantasy Legend" einen Namen gemacht.

Sieben Wunder

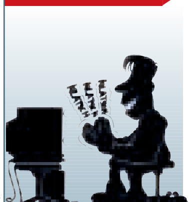
Wer jetzt ein Fantasy-Abenteuer im Kinoformat erwartet, liegt falsch: Wie die Vorgänger ist "Unlimited Saga" ein Rollenspiel, das auf den ersten Blick sehr obskur wirkt und deshalb viele Spieler vergrault. Es handelt von den sieben Weltwundern, in denen magische Kräfte schlummern: Allerlei Bösewichte wollen sich diese Macht zunutze machen – das müssen die sieben Helden wie Zauberin Laura und Straßenkämpfer Kurt verhindern! Ihr entscheidet Euch also zwischen sieben Plots von je 25 Stunden.

Comic-Abenteuer

Das komplette Abenteuer basiert auf grafisch untermalten Menüs, Ihr klickt Euch also durch Städte und Oberweltkarte. In Gilden und Kneipen erplaudert Ihr Missionen, wie etwa ein Spukhaus durchstöbern oder ein Ungeheuer in den Bergen plätten: Auch jetzt könnt Ihr nicht laufen, Ihr klickt Euch Raum für Raum durchs Levellabyrinth und trefft auf zufällig platzierte Fallen, Schlüssel und Monster. Lediglich in effektreichen Kämpfen wird in eine 3D-Arena umgeblendet, dann prügeln Helden und Feinde wie gewohnt in Runden.

Und was soll das Ganze? Die Idee hinter "Unlimited Saga" ist ein Rollenspiel für Experten, das sich nur auf umfangreiche Handlung und komplexes Charaktersystem konzentriert: Wie in "Final Fantasy Tactics Advance" (siehe Seite 128) lernen die Helden von neuen Waffen und Rüstungen massig Talente, die sich arrangieren und zu Combos verketten lassen – mit Begleitern sind dann sogar Teammanöver möglich. So könnt Ihr stundenlang Aktionen optimieren und Combos ausprobieren, statt Zeit bei endlosen 3D-Märschen zu 'verplempern' – ob das genial oder unspielbar ist, bleibt letztendlich eine Frage des Geschmacks. *oe*

Oliver Ehrle

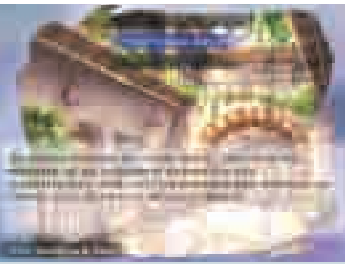


Systemoptimierer schlagen zu: Wer Städte nach Extras abgrasen und atemberaubende Landschaften bestaunen will, ist in "Unlimted Saga" fehl am Platz – mit unzähligen handgemalten Grafiken und komplexen Kämpfen gleicht das Abenteuer einem interaktiven Fantasy-Comic. Das kann genauso spannend sein wie ein gutes Buch, aber Videospieler wollen eben Action – und davon gibt's in "Unlimited Saga" leider nur sehr wenig. Das umfangreiche Talentsystem mit erstellbaren Manöver- und Combolisten weiß ich zu schätzen, vermisse aber den persönlichen Kontakt zu den Helden: Die englischen Digi-Stimmen sprechen zwar sympathisch und lebendig, aber ein animiertes Grinsen oder Nicken können sie nicht ersetzen – ein klarer Fall für extreme Rollenspiel-Freaks!



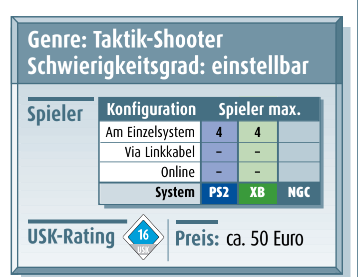
PS2 Klickt durch die Story: Geplaudert wird wie im Comic mit Sprechblasen.





PS2 So sieht der Besuch in Städten (links) und Kneipen (rechts) aus: In knappen Menüs wählt Ihr zwischen Shopping, Plauderei, Schläfchen und neuen Missionen.

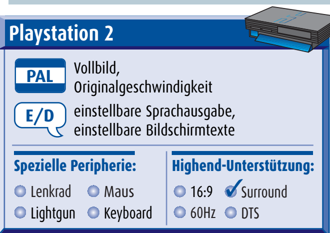
SWAT Global Strike Team


Genre: Taktik-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

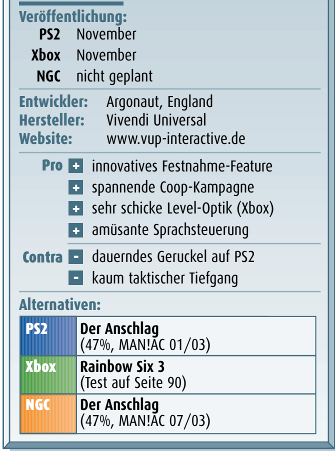
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC nicht geplant

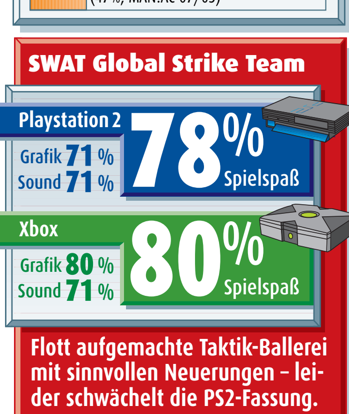
Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ innovatives Festnahme-Feature
+ spannende Coop-Kampagne
+ sehr schicke Level-Optik (Xbox)
+ amüsante Sprachsteuerung

Contra
– dauerndes Geruckel auf PS2
– kaum taktischer Tiefgang

Alternativen:

PS2	Der Anschlag (47%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Rainbow Six 3 (Test auf Seite 90)
NGC	Der Anschlag (47%, MAN!AC 07/03)

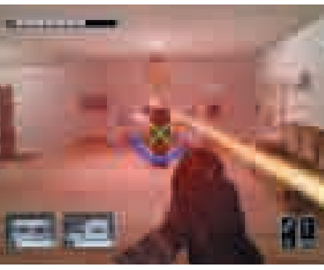

SWAT Global Strike Team

Playstation 2: Grafik 71 %, Sound 71 % – 78% Spielspaß

Xbox: Grafik 80 %, Sound 71 % – 80% Spielspaß

Flott aufgemachte Taktik-Ballerei mit sinnvollen Neuerungen – leider schwächelt die PS2-Fassung.


XB2 Action ohne Reue: Im Gegensatz zum Genre-Kollegen "Rainbow Six 3" dürft Ihr bei "SWAT" ruhig eine offensivere Gangart einschlagen.



XB Wer Terroristen blind umballert, wird vom Oberkommando bestraft.

Schlechte Zeiten für Terrorbrüder: Neben Ubisofts "Rainbow Six 3" (siehe Seite 90) schickt sich nun auch "SWAT Global Strike Team" an, das internationale Verbrechen in seine Schranken zu weisen. Ihr übernehmt dabei die Rolle des bärbeißigen Kincaid – der Mann ist das Oberhaupt einer supergeheimen Spezialeinheit und kennt sich mit dicken Wummen bestens aus. An seiner Seite agieren die Sniper-Dame Lee sowie Technik-Experte Jackson.

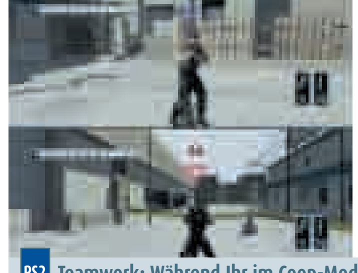
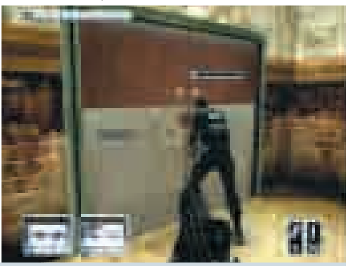
Zu Befehl, Herr General!

Das genannte Kollegenduo ballert dank fitter CPU-Intelligenz nicht nur prächtig, sondern hört zudem brav auf Eure Kommandos. Während Maulfaule ihr Gefolge per Digi-Kreuz rumscheuchen, greifen Plaudertaschen auf die atmosphärische Sprachsteuerung zurück: Egal ob einfacher Marschbefehl, komplizierte Bombenentschärfung oder rüde Gangster-Festnahme – sämtliche Anweisungen werden per "SOCOM"-Headset (PS2) bzw. Communicator (Xbox) gegeben. Selbst die zahlreichen Polygon-Schurken lauschen Eurem Gelaber: Schüchtert Ihr die bösen Buben durch wilde "Polizei!"-Rufe ein, so strecken sie schneller die Waffen. Wer keine Zusatz-Hardware besitzt, darf den entsprechenden Festnahme-Balken netterweise auch per Tastenhämmern füllen. Im Kern bleibt "SWAT" dennoch eine rabiate Taktik-Schießerei: Demnach spurtet Ihr aus der Ego-Ansicht durch 21 abwechslungsreiche Szenarien und lasst Eure Knarren sprechen. Letztgenannte rekrutieren sich aus Genre-Standards wie Schrotflinte, Maschinengewehr oder Schalldämpfer-Pistole. Was Euer Schießeisen jedoch vom Konkurrenz-Allerlei abhebt, sind die jeweiligen Aufrüst-Optionen: Von der Magazin-Vergrößerung über ein schärferes Zielfernrohr bis hin zur mörderischen Super-Munition findet jeder 128-Bit-Söldner sein persönliches Wummen-Upgrade. Allerdings müsst Ihr Euch zitierte Verbesserungen erst durch Erfolge an der Terror-Front verdienen.

Weil Ego-Experten die Solostory dank fairer Rücksetzpunkte fix durchspielen, spendiert Argonaut zusätzlich diverse Mehrspieler-Missionen: Ihr malträtiert alsdann drei Kumpels im Deathmatch oder versucht Euch an der Coop-Kampagne für zwei Spieler. Weiterhin freuen sich Schaulustige über freispielbare Filmchen, die Eure Truppe eingehender vorstellen. *tk*


Thorsten Küchler

Solch positive Überraschungen sieht man gerne: Hatte ich mir von Vivendis "Tom Clancy"-Plagiat im Vorfeld wenig erhofft, muss dieses vorschnelle Urteil nun nach stundenlanger Antiterror-Spannung revidiert werden. Die taktischen Eingriffsmöglichkeiten fallen zwar unter die Kategorie 'spielerisch kaum nennenswert', aber dafür jubeln Action-Freunde übers zünftige Shooter-Geschehen – niemals werdet Ihr von unfairen Widersachern oder doofen KI-Kumpels in den Sarg geschickt. Schade bloß, dass die an sich geniale Headset-Unterstützung nur leidlich funktioniert: Mal werden Befehle sofort verstanden, mal brüllt Ihr ungehört ins Mikrofon – mit dem Digi-Kreuz klappt's ergo wesentlich komfortabler. In puncto Optik gibt's indes wenig zu kritisieren: Vielfältige Texturierung, atmosphärische Lichteffekte und eine flüssige Bildrate bürgen in der Xbox-Fassung für leckeres Augenfutter. Beim PS2-Pendant sieht die Sache jedoch angesichts ständigem Gestotter und matschiger Texturen deutlich magerer aus – da leidet der Spielspaß deutlich. Doch was soll's: Wer ein Faible für Arcade-Ballereien mit einem Hauch von Taktik besitzt, wird hier bestens bedient.



PS2 Teamwork: Während Ihr im Coop-Modus mit einem menschlichen Kumpel für Frieden sorgt, gehen Euch bei der Solo-Kampagne KI-Kumpane zur Hand (rechts).

WRC 3



PS2 In Italien wechseln enge Serpentinen mit noch schmaleren Dorfstraßen – hört genau auf den Beifahrer, sonst landet Ihr auf Abwegen oder im nächsten Graben.

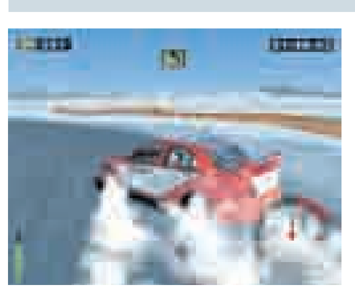
Das Leben eines Rallye-Piloten kann ganz schön hart sein: Auf der Jagd nach Bestzeiten kämpft man mit Auto wie Untergrund und hat kaum Zeit, die prächtige Aussicht zu genießen. Dazu sitzen noch die Kontrahenten im Nacken und steile Abgründe bestrafen jeden Fehler mit zeitraubenden Abflügen.
"WRC 3" bietet alle aktuellen Saisondaten der Offroad-Weltmeisterschaft in satten 14 Ländern inklusive neuer Türkei-Rallye. Dazu gesellen sich natürlich auch alle Teams und Piloten (außer Colin McRae natürlich) samt deren Geschichte. Hurtige Rennfahrer freuen sich über Einzel-Etappen sowie ein 'Schnelles Rennen', das Euch auf eine zufällige Strecke schickt. Zu den insgesamt 19 Rallye-Boliden zählen auch die originalen WRC-Kisten, die sich aber nur wenig voneinander unterscheiden.
Nachdem Ihr Euch für ein Vehikel entschieden habt, informiert Ihr Euch über Strecke und Oberflächenbeschaffenheit (Asphalt, Schotter, Eis etc.), um dann in der Werkstatt das Wägelchen abzustimmen. Dazu schraubt Ihr an Aufhängung, Bremsverteilung und Übersetzung in drei Stufen. Wahlweise startet Ihr noch zu einer kurzen Testfahrt (Shakedown), beginnt gleich mit einer Einzelrallye oder der kompletten Meisterschaft nach WRC-Vorbild.

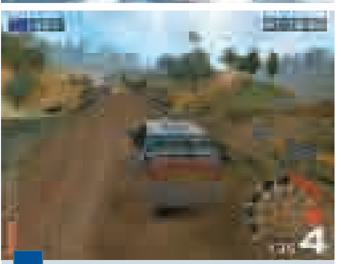
Über Stock und Stein

Nach dem Einsteigen ins Cockpit gefällt zunächst die sehr detailreiche und stimmige Umgebung, durch die Ihr Euren Boliden driften lasst – Fernsicht inklusive. Dabei machen zahlreiche Hindernisse wie Zäune, Steinbrocken oder Bäume den Rennalltag schwer. Für mehr Abwechslung an und auf der Strecke ist somit gesorgt: Abzweigungen, fiese Kuppen und enge Dorfgassen sorgen für den nötigen Adrenalinschub. Umso wichtiger ist dabei das vorsichtige Manövrieren der Offroad-Schleudern, die sich nun weit agiler als im Vorgänger verhalten. Die abwechslungsreichen Etappen überraschen dabei mit einer Länge von bis zu sieben Minuten – leider sind Sprünge karg gesät. Außerdem könnt Ihr Wagenschäden nicht mehr selbst reparieren – dies geschieht nun automatisch. Ebenso entfiel der im Prequel noch vorhandene Rallye-Editor, was Bastler ein wenig ärgern dürfte. Positiv dagegen ist die Mehrspieler-Unterstützung: Alle Modi samt Meisterschaft können mit bis zu vier Spielern abwechselnd gezockt werden. Zwei Fahrer gleichzeitig werden schließlich mit dem 'Zeitrennen'-Splitscreen bedient. *ts*



PS2 Fernsicht par excellence: Zypern bezaubert mit malerischer Kulisse.





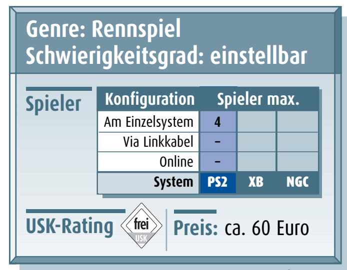
PS2 Rutschige Untergründe erfordern Übung und ein ruhiges Händchen.



PS2 Das effektgespickte Schadensmodell verursacht nie Totalausfälle.

Thomas Stuchlik

Evolution statt Revolution – das Sequel punktet in vielen Bereichen deutlich. Zunächst wurde das nervige Hängenbleiben an vormals unnachgiebigen Geländehindernissen eliminiert. Dazu zeigt sich die Fahrphysik weit nachvollziehbarer als in "WRC 2 Extreme" – auch wenn sie mit der "Colin McRae"-Reihe nicht mithalten kann. Die Steuerung gestaltet sich zwar einfacher, aber leider auch ungenauer und arcadelastiger. Dabei können die hübschen Nobel-Karossen durchaus beeindrucken: Allerdings erweist sich das Schadensmodell mehr als optische Spielerei. Auch der vor sich hin nuschelnde Beifahrer versagt in heiklen Situationen mit seinen teils dürftigen Kommentaren. "WRC 3" empfiehlt sich für Rallye-Einsteiger, die flugs schnelle Runden drehen wollen.

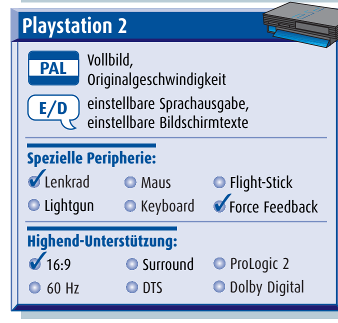


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Flight-Stick, ○ Lightgun, ○ Keyboard, ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ○ Surround, ○ ProLogic 2, ○ 60 Hz, ○ DTS, ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

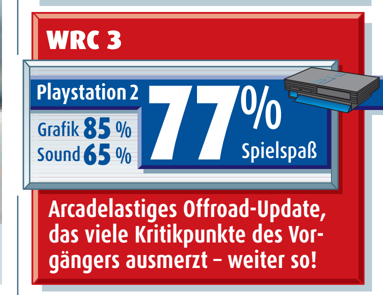
Entwickler: Evolution Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.evos.net

Pro
+ hübsche Strecken mit weiter Fernsicht
+ aktuelle WRC-Lizenz
+ verbesserte Fahrphysik, ...

Contra
- ... die aber noch nicht ganz überzeugt
- murmelnder Beifahrer
- kein Karriere-Modus

Alternativen:

PS2	**Colin McRae Rally 04** (90%, MAN!AC 10/03)
Xbox	**Colin McRae Rally 04** (90%, MAN!AC 10/03)
NGC	**V-Rally 3** (84%, MAN!AC 07/03)



WRC 3

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 65 %
77 % Spielspaß

Arcadelastiges Offroad-Update, das viele Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzt – weiter so!

mediastore

Interactive Entertainment

& 

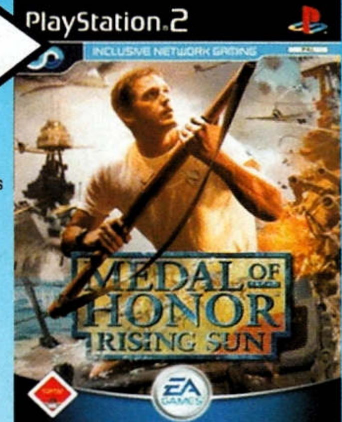
präsentieren die kommenden Highlights



True Crime
Der Herausforderer zu GTA. Ab 6.November* für Xbox,Playstation 2, und Gamecube erhältlich.

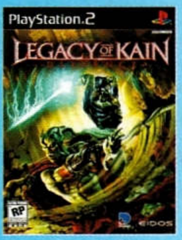
54,- Euro

Atmosphäre pur



Medal of Honor
Rising Sun
Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Dschungel. Das 2.Weltkriegepos von Electronic Arts. Ab 27.Nov.* auf Xbox, Playstation 2 und Gamecube erhältlich.

54,- Euro



Legacy of Kain
Defiance
Raziel und Kain in einem Spiel. Ab 20.November* für Xbox u.PS2 je

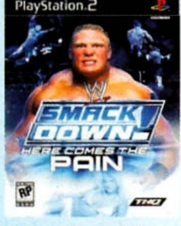
54,- Euro



PC Version 44,-

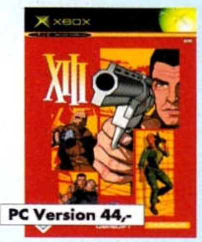
Need for Speed
Underground
Like Fast and furios. Ab 20.November* für GC, PS2,Xbox je

54,- Euro



WWE Smackdown
Here comes the Pain
Wrestling pur exclusiv auf PS2. Ab 7.November* für

54,- Euro



PC Version 44,-

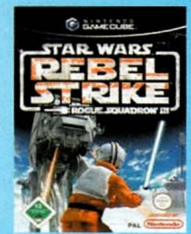
XIII
Der erste 3rd Person Shooter im Cel Shading Look! Ab Nov* für Xbox,PS2 u.GC je

54,- Euro



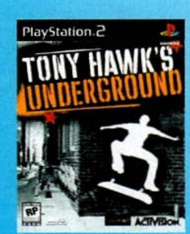
Rainbow Six 3
3D-Taktikshooter mit super Graphik exklusiv für Xbox. Ab 14.November* für

49,- Euro



Star Wars
Rebel Strike
Ein Muß nicht nur für Star Wars Fans.Ab 7.November* exklusiv für Gamecube

54,- Euro



Tony Hawk´s
Underground
Skaten im Untergund. Ab 20.November* für Xbox,PS2 und GC je

54,- Euro



Mario Party 5
Das Partyspiel geht in die fünfte Runde Ab 15.November* exklusiv für GC

49,- Euro



Baldur´s Gate
Dark Alliance 2
Kämpen Sie sich durch dunkle Welten.. Ab 5.Dez* für Xbox u. Ps2 je

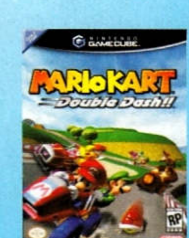
54,- Euro



PC Version 44,-

Prince of Persia
The Sands of Time
Der Klassiker in neuem Gewand. Ab 14.Nov.* exklusiv für PS2

49,- Euro



Mario Kart
Double Dash
Der Klassiker exklusiv auf Gamecube Ab 14. November* für

49,- Euro



PC Version 44,-

Terminator 3
Rebellion der Masch.
Schlagen Sie die Rebellion nieder. Ab 13.November* Xbox u.PS2

54,- Euro

Wertgutschein
Für alle Maniac-Leser auf alle hier beworbenen Produkte !!
MA2490RGS
Code für Eingabe auf Homepage
5 Euro
nur ein Coupon pro Artikel

5 Euro Rabatt

Weitere Toptitel und Neuheiten finden Sie unter

www.mediastores.de



Angebot nur solange Vorrat reicht! Gültig bis 30.11.03 Druckfehler und Irrtümer sind uns vorbehalten. Mediastore übernimmt keine Garantie über die Verfügbarkeit der hier beworbenen Artikel in Ihren Filialen

* Vorraussichtlicher Erscheinungstermin

Neuheiten Oktober/November

mediastore
Interactive Entertainment

Mega-Cube-Bundle

Gamecube black,

plus WWE 18 plus 4MB Mem. Card (ThrustM)

Das exklusive Mediastore-Mega-Bundle zum sofort losspielen.
Jetzt zum Wahnsinnspreis von nur

98,- Euro

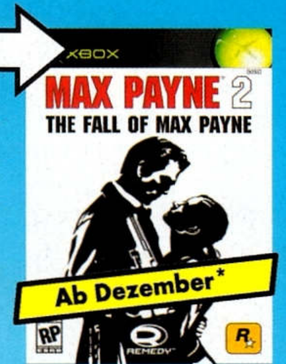


Für Xbox,PS2

Max Payne 2

Actionspiel in Perfektion.
Erfahren Sie mehr über die Geschichte von Max Payne.
Ab Dezember für nur

54,- Euro

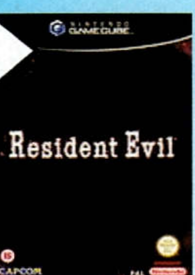


Angebote des Monats

Resident Evil

Der Urvater des Survival-Horror Resident Evil auf Gamecube
Jetzt für nur

20,- Euro

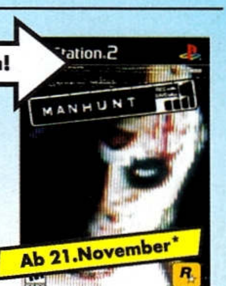


Jetzt vorbestellen!

Manhunt

Düsteres Actiongame von den GTA Machern.
Jetzt unbedingt vorbestellen !!
Ab 20.November exklusiv auf Playstaion 2 für nur

57,- Euro



Bringt her Eure Spiele !

Beispiel:

Die Zwei Türme schon zerstört ?

Dann auf zu neuen Abenteuern. Sie verkaufen uns Ihre alten Spiele, wie hier zum Beispiel "Die zwei Türme" und erhalten die neuesten Games günstiger oder als Bargeld ausgezahlt**

Ankauf



Preis bei Ankauf
34,- Euro*
Einzelpreis 54,- Euro

Preis gilt nur in Verbindung bei Ankauf von "PS2 HdR Die zwei Türme"

Weitere Neuheiten

Baphomets Fluch 3	(PS2,Xbox) ab 7.Nov.	49,-
FIFA 2004	(PS2,Xbox,GC,PC)	54,-
SSX 3	(PS2,Xbox,GC)	54,-
F-Zero X	(Gamecube)	54,-
Ghosthunter	(PS2) ab 26.Nov*	54,-
Eye Toy Groove	(PS2) ab 26.Nov*	49,-
Ratchet&Clank 2	(PS2) ab 19.Nov.*	54,-

Weitere Neuheiten unter www.mediastores.de

Weitere Angebote

WWE Wrestlemania 18	(GC)	10,-
Gungrave	(PS2)	10,-
Sega Soccer Slam	(Xbox)	20,-
Turok Evolution	(PS2)	10,-
Spyro	(PS2)	20,-
Star Trek Elite Force	(PS2)	15,-

Weitere Angebote unter www.mediastores.de

Mega-Xbox-Bundle



Micosofts Xbox

Das supergünstige Xbox Bundle

Jetzt zuschlagen! Die Xbox Konsole plus Midtown Madness 3 u.Halo
Jetzt zum Wahnsinnspreis von nur



www.mediastores.de

mediastore	mediastore	mediastore
Filiale Darmstadt	**Filiale Viernheim**	**Expres Shop Worms**
Wilhelminenstr. 9	**Rhein-Neckar-Zentrum**	**Lagerverkauf gegenüber C&A**
64283 Darmstadt	Eingang P6 Nähe Humanic	Wilhelm-Leuschner Str. 11-15
Direkt am Hellakino	Robert-Schumann Str.9c	67547 Worms
Tel: 06151/28860	**Tel: 06204/9180800**	**Tel: 06241/415150**

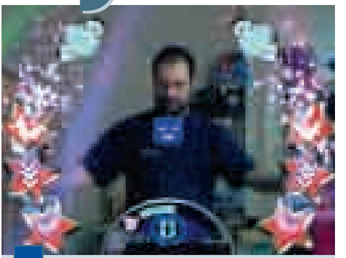
5 Euro Rabatt

** Vorraussichtlicher Erscheinungstermin*
** Ausnahmen sind uns vorbehalten

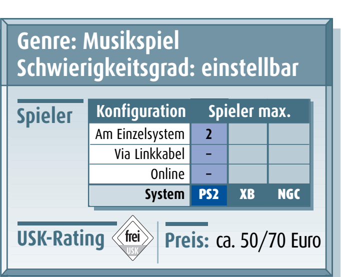
Wertgutschein
Für alle Maniac-Leser auf alle hier beworbenen Produkte !!
MA2490RGS
Code für Eingabe auf Homepage
5 Euro
nur ein Coupon pro Artikel

Angebot nur solange Vorrat reicht! Gültig bis 30.11.03 Druckfehler und Irrtümer sind uns vorbehalten.
Mediastore übernimmt keine Garantie über die Verfügbarkeit der hier beworbenen Artikel in Ihren Filialen

EyeToy: Groove



PS2 Folgt dem Pfad der Sternsymbole für besonders viele Punkte.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 50/70 Euro

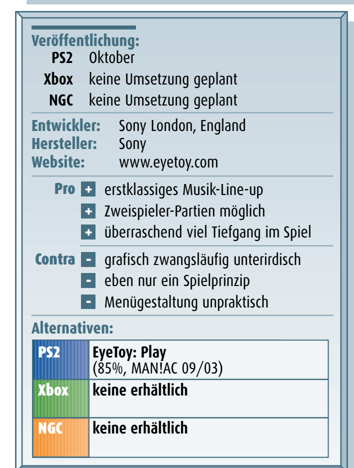


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Maus · Flight-Stick · Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9 · Surround · ProLogic 2 · 60 Hz · DTS · Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
Website: www.eyetoy.com

Pro
+ erstklassiges Musik-Line-up
+ Zweispieler-Partien möglich
+ überraschend viel Tiefgang im Spiel

Contra
- grafisch zwangsläufig unterirdisch
- eben nur ein Spielprinzip
- Menügestaltung unpraktisch

Alternativen:
PS2: EyeToy: Play (85%, MAN!AC 09/03)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich



EyeToy: Groove
Playstation 2
Grafik 21 %
Sound 86 %
82 % Spielspaß

Launiges Musikspiel mit viel Bewegung und starker Songauswahl, aber wenig Abwechslung.



PS2 Käpt'n Blaubart gegen DJ Käsi: Zwar fällt das direkte Duell vor der Kamera gewöhnungsbedürftig aus, wird nach etwas Übung aber durchaus unterhaltsam.

Sonys Experiment, das Webkamera-Prinzip für die PS2 zu adaptieren und als "EyeToy" mit einer neckischen Minispiel-Sammlung zu kombinieren, ging voll auf – in Zeiten der allgemeinen Absatzdepressionen wanderte das "Play"-Bundle mit USB-Linse und Spiel in erstaunlichen sechsstelligen Stückzahlen über die Ladentische. Kein Wunder also, dass dem willigen Volk noch vor Weihnachten passender Nachschub gegönnt wird. Diesmal gibt's allerdings keine 15 Disziplinen, sondern nur eine Aktivität: Als Tänzer sollt Ihr für den nötigen "Groove" sorgen.

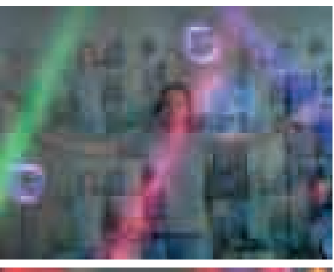
Shake Your Body

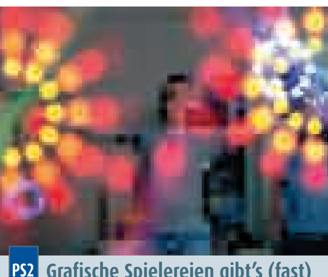
Das Spielprinzip orientiert sich an der "Play"-Übung 'Beat Freak', fällt aber deutlich ausgefeilter und komplexer aus: Euer Konterfei findet sich dank Kamera in der Mitte des Bildschirms wieder, während außen herum sechs Sensorstellen markiert sind. Passend zum Rhythmus der Musik fliegen aus dem Zentrum Symbole heraus, die Ihr dann abklatschen solltet, wenn sie die Markierungen erreichen.

Damit nicht genug, sorgen doch Spezialaktionen für Abwechslung: So machen sich gelegentlich Bögen auf den Weg, bei denen Eure Handarbeit nicht ganz so exakt sein muss, während Ihr bei angekündigten Posen Eure Gliedmaßen an bestimmten Stellen stillhalten sollt. In kurzen Freestyle-Sequenzen sackt Ihr durch beliebiges Herumwedeln großzügig Punkte ein, während bei auftauchenden Sternen eine genaue Bahn einzuhalten ist.

Neben dem normalen Spiel, bei dem Ihr als Solokünstler verrenkt und dem Chill-Out-Raum, in dem die 25 hochkarätigen Titel (siehe Kasten) ohne Stress genossen werden, sorgt der Zweispieler-Modus für Party-Laune: Hier postieren sich zwei Tänzer nebeneinander vor der Kamera und hantieren entweder mit- oder gegeneinander durch die Lieder, alternativ stehen einige Mikrospiele wie Reaktionstests oder 'Senso'-Ableger an.

"EyeToy: Groove" wird in zwei Fassungen angeboten: "Play"-Besitzer greifen zum Spiel allein für 50 Euro, das Bundle mit USB-Kamera gibt's für 70 Euro. *us*





PS2 Grafische Spielereien gibt's (fast) nur im Chill-Out-Raum zu finden.



PS2 "Samba de Amigo" lässt grüßen: Auch bei "Groove" müsst Ihr Posen.

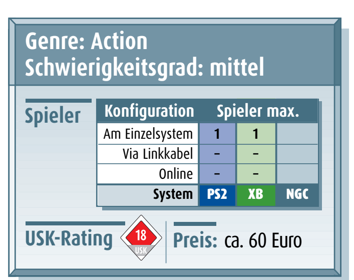
▪▪▪ Musicbox ▪▪▪
Die Songs von "EyeToy: Groove"

Apollo 440: "Hustler Groove"
Aserejé: "The Ketchup Song"
Daniel Bedingfield: "Gotta Get Through This"
Earth, Wind and Fire: "Let's Groove"
Elvis (Oakenfold-Remix): "Rubberneckin"
Elvis vs. JXL: "A Little Less Conversation"
Fatboy Slim: "Praise You"
Five: "Keep on Moving"
Groove Armada: "Superstylin'"
Jamiroquai: "Canned Heat"
Jamiroquai: "Deeper Underground"
Junior Senior: "Move Your Feet"
Kool & the Gang: "Jungle Boogie"
Liberty X: "Jumpin'"
Livin' Joy: "Don't Stop Movin'"
Madonna: "Music"
Misteeq: "All I Want"
Puretone: "Addicted to Bass"
Sister Sledge: "We Are Family"
Sly & the Family Stone: "Dance to the Music"
Sugababes: "Overload"
Supermen Lovers: "Starlight"
Cheeky Girls: "Hooray Hooray"
Top Loader: "Dancing in the Moonlight"
Village People: "Y.M.C.A."

Ulrich Steppberger

Große Namen geben sich bei "EyeToy: Groove" ein Stelldichein – das hochkärtige musikalische Lizenz-Sortiment (fast) ohne Durchhänger schlägt jeden bisherigen "Dancing Stage"-Titel von Konami jedenfalls um Längen. Spielerisch haben sich die Sony-Entwickler sichtlich bei der Konkurrenz bedient und eine solide Mischung gebastelt, die mit der hauseigenen USB-Kamera zum einen erstaunlich gut funktioniert und zum anderen auch eine Menge Spaß macht. Allerdings kommt's nicht an den "Play"-Vorgänger heran: So fehlt naturbedingt die Abwechslung, da Ihr letztlich in allen Varainten doch immer beinahe dasselbe macht. Außerdem nervt die Bedienführung mit winzigem Text, auch das komplette Fehlen einer praktischen Einführung auf DVD ist mir ein Rätsel: Erst recht, weil die Tanzerei mit ihren verschiedenen Extra-Elementen (und besonders der einfallsreiche, aber gewöhnungsbedürftige Zweispieler-Modus) eben nicht so zugänglich ausfielen wie die Minidisziplinen auf der "Play"-Scheibe. Von diesen Schwachpunkten abgesehen lohnt sich "EyeToy: Groove" auf jeden Fall und hält Euch eine Weile in Schwung.

Gladiator Schwert der Rache

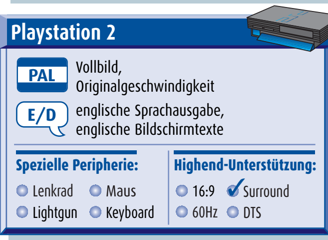


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

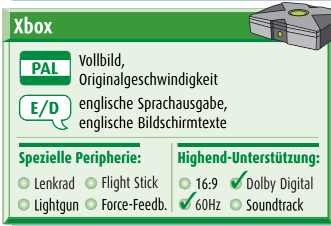
USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

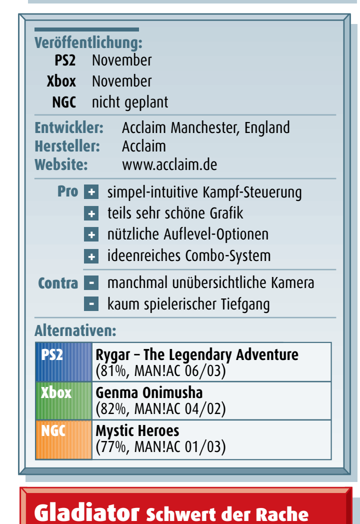
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC nicht geplant

Entwickler: Acclaim Manchester, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ simpel-intuitive Kampf-Steuerung
+ teils sehr schöne Grafik
+ nützliche Auflevel-Optionen
+ ideenreiches Combo-System

Contra
- manchmal unübersichtliche Kamera
- kaum spielerischer Tiefgang

Alternativen:

PS2	**Rygar – The Legendary Adventure** (81%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Genma Onimusha** (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)



Gladiator Schwert der Rache

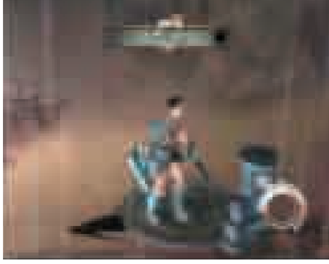
Playstation 2: 78% Spielspaß — Grafik 79 %, Sound 73 %

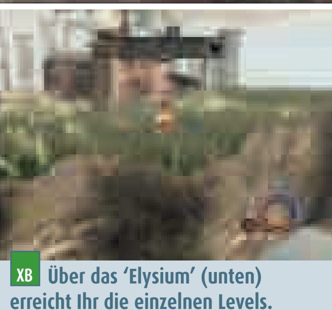
Xbox: 78% Spielspaß — Grafik 80 %, Sound 73 %

Hackepeter im alten Rom: Limitierte, aber spaßige Schwertschwingerei mit hübscher Optik.



PS2 Saubermann: In der (separat erhältlichen) deutschen Fassung spritzt bei den furiosen Kämpfen kein Blut – stattdessen fliegt Schweiß durch die Gegend.





XB Über das 'Elysium' (unten) erreicht Ihr die einzelnen Levels.

Vorsicht Verwechslungsgefahr: Acclaims historische Metzelei ist weder verwandt noch verschwägert mit dem gleichnamigen Hollywood-Epos von 2000 – einzig das römische Szenario teilen sich die beiden Altertums-Interpretationen. So schlüpfen Next-Gen-Krieger in den Lendenschurz des legendären Gladiators Thrax, um das Terror-Regime von Imperator Arruntius zu beenden.

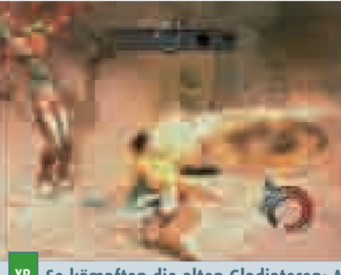
Mord fürs Vaterland

Spielerisch mündet dies in einer alterümlichen "Devil May Cry"-Variante: Mit einem blitzenden Schwert bewaffnet, hackt Ihr Euch nämlich durch aberdutzende Monsterhorden. Die Bösewichter rekrutieren sich dabei aus klappernden Skelett-Söldnern, einäugigen Riesen, wabernden Schattenwesen sowie anderen mythologischen Kreaturen. Damit Ihr die zumeist überzähligen Feindmannschaften im Handumdrehen abmurksen könnt, greift Herkules-Verschnitt Thrax auf ein simples Kontroll-System zurück: Während die Aktionstasten tödliche Klingenhiebe und Combo-Attacken auslösen, dient das Schulterdrücker-Doppel zum Aufschalten des jeweiligen Wunschopfers. Für noch furiosere Dämonen-Auslöschung sorgt schließlich Thraxs Magie-Leiste: Einmal durch stete Hackerei gefüllt, entlädt sich der Zaubervorrat in einem furiosen Stich-Stakkato – das haut selbst den dicksten Zwischenboss um. Abseits vom rüden Kampfgeschehen locken zudem diverse Mini-Rätsel: Mal wollen dann Hebel gezogen, mal versteckte Schlüssel entdeckt werden. Kleinere Sprungeinlagen meistert Euer Recke hingegen vollautomatisch.

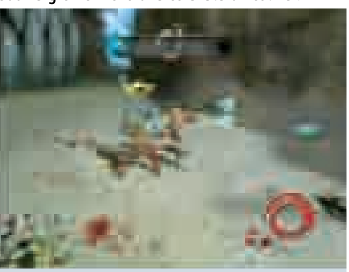
Zum Schluss noch ein Hinweis zur Veröffentlichungs-Politik von Acclaim: Der Hersteller bietet sowohl eine deutsche (geschnittene) Version als auch die Original-Fassung an. Letztgenannte verfügt zwar nur über englische Sprecher, bietet dafür aber Blutfontänen und abgehackte Gliedmaßen – frei ab 18 Jahren. *tk*

Thorsten Küchler

MAN!AC grüßt die Todgeweihten! Trotz (oder gerade wegen) seiner simplen Metzel-Mechanik bürgt Acclaims brutale Schlachtplatte für unterhaltsame Spielstunden. Allen voran die äußerst schicke Hochglanzoptik versprüht einen motivierenden Charme, der lediglich durch kleinere Ruckler getrübt wird. Action-Anhänger freuen sich außerdem über die wohl nur als schmückendes Beiwerk gedachten Pseudo-Knobeleien: Mehr als eine kurze Denkminute werdet Ihr für diese banalen Einlagen kaum verschwenden – auf ins nächste Massengefecht. Schön auch, dass Auflevel-Experten ihren Schützling durch optionale Zusatzmissionen zum Superkrieger hochpäppeln dürfen. Doch auch im alten Digi-Rom ist nicht alles Gold, was glänzt: So ärgert Ihr Euch über die starre Kameraführung, welche das Entdecken kleinerer Abzweigungen oftmals zur Tortur verkommen lässt. Darüber hinaus hängt der Ausgang einiger Gefechte vom Zufall ab: Ein ehedem bockschwerer Feindregen wird beim zweiten Versuch schon mal zum Spaziergang. Nichtsdestotrotz freuen sich genügsame Haudrauf-Freunde über ein herrlich sinnfreies, jedoch arg eindimensionales Brutalo-Festival.







XB So kämpften die alten Gladiatoren: Aktiviert Ihr eine Magie-Attacke (links), hilft Euren Widersachern auch kein Blocken mehr (Mitte). Lästige Angreifer tritt Thrax hingegen einfach mit seinem ledernen Stiefel in den Sand (rechts).

Disney's Party

"Mario Party"-Entwickler Hudson bleibt seiner Linie treu und präsentiert mit "Disney's Party" bewährte Partyspiel-Kost. In puncto Spielmodi findet Ihr diverse Minispiel-Varianten, das Spielbrett stellt wohl die interessanteste und langfristig motivierendste Alternative dar. Letztere verknüpft acht Abenteuerwelten, in denen natürlich vielfältige Aktionsfelder auf die Entenhausener warten. Für erfolgreiches Absolvieren der jeweiligen Aufgaben (gewinnt z.B. ein Snowboardrennen, stellt Euer Geschick beim Tastendrücken im Bemani-Stil unter Beweis oder nehmt aus der Ego-Sicht Wild-West-Banditen aufs Korn) erhaltet Ihr die entscheidenden Sterne. Nach einer Runde bewegen sich die vier Charaktere gemeinsam voran: Vor jedem Zug wählt Ihr die gewünschte Route, anschließend wird per Glücksrad das nächste Aktionsfeld bestimmt. Während der Minispiele aufgesammelte Musiknoten oder Kristalle tauscht Ihr sodann im Shop gegen nützliche Items ein. Sterne wie gekaufte Gegenstände platziert Ihr schließlich auf einem separaten Spielbrett: Bringt ein Teilnehmer eine Fünfer-Reihe zustande, folgt die Punkteabrechnung für alle Kategorien (u.a. benutzte Items oder gesammelte Juwelen). Außergewöhnliche Leistungen werden dabei mit insgesamt 234 informativen Disney-Sammelkarten belohnt. *se*

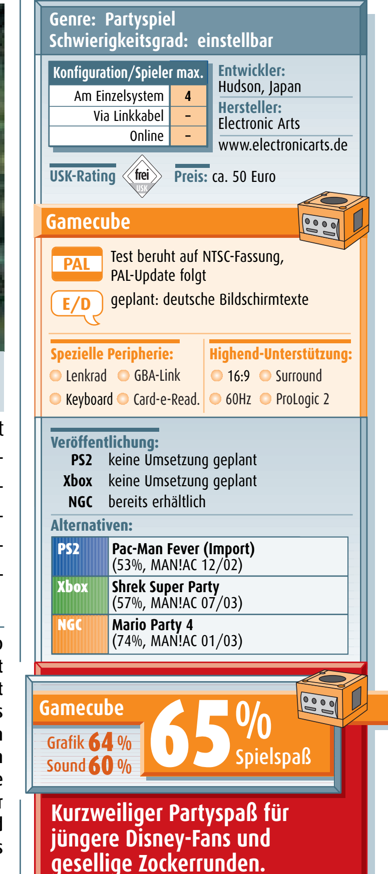


NGC Ganz nett: Fadenkreuz-Duell mit Kater Karlo und Schergen.

NGC Knifflig: Mickey & Co. kämpfen paddelnd vor einem Wasserfall um Punkte.

Sebastian Elble

Gut geklaut ist halb gewonnen: Das altbekannte "Mario Party"-Prinzip stellt wohl nur Neulinge für einige Zeit zufrieden, genretypisch kommt im Einspieler-Modus schnell Langeweile auf. Leider ist der Umfang mit etwa 30 Minispielen knapp bemessen, auch inhaltlich bietet "Disney's Party" kaum Spektakuläres. Nur wenige Herausforderungen wirken innovativ, lediglich ein paar Features wie die miteinander verbundenen Themenwelten und die beeinflussbare Routenwahl sorgen für neue Impulse. Das neckische Füllen des Spielbrettes im Bingo-Stil bringt sogar strategische Elemente in die Spielbrett-Hatz. Grafisch knallbunt und zweckmäßig in Szene gesetzt, spricht "Disney's Party" allerdings vorwiegend jüngere Gamecube-Zocker an.



Genre: Partyspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

Gamecube
PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Pac-Man Fever (Import) (53%, MAN!AC 12/02)
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Mario Party 4 (74%, MAN!AC 01/03)

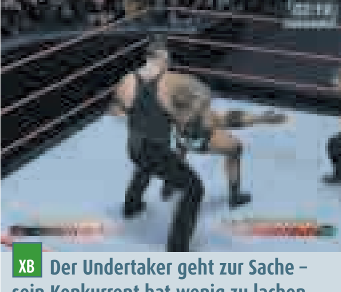
Gamecube
Grafik 64 %
Sound 60 %
65 % Spielspaß

Kurzweiliger Partyspaß für jüngere Disney-Fans und gesellige Zockerrunden.

WWE Raw 2

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich bei "WWE Raw 2" inhaltlich einiges getan: So dürft Ihr nun über 60 WWE-Superstars in einer Vielzahl an Spielmodi wie 'Royal Rumble' oder 'Hell in a Cell' verkloppen. Wer lieber seinen eigenen Helden erschaffen will, macht dies im umfangreichen Editor: Von Aussehen über Kleidung hin zu Auftrittsschema lassen sich kleinste Details frei konfigurieren, eigene Soundtracks können ebenfalls importiert werden.
Wer seinem Muskelprotz anschließend zu Ruhm verhelfen möchte, versucht als Rookie in einer kompletten Saison sein Glück: Manipuliert dabei Matches oder zettelt Fehden mit anerkannten Stars an. Habt Ihr beim Publikum ein gewisses Ansehen erreicht, erhaltet Ihr schließlich bei größeren 'Pay-per-View'-Events die Chance auf einen Titel.
Die Steuerung kommt gewöhnungsbedürftig daher: Eine Blocktaste fehlt ebenso wie ein automatisches Anvisieren attackierender Muskelprotze. Finishing Moves lassen sich zudem per simplem Tastendruck ausführen. Die ungünstig platzierte Kamera rückt den Kämpfern arg nah auf die Pelle, was beizeiten für Übersichtsprobleme sorgt. Anfänger vermissen außerdem ein Tutorial, in dem die einzelnen Aktionen genauer erläutert werden. *se*

XB Tadellos: Beim Editor bleiben keine Wünsche offen.

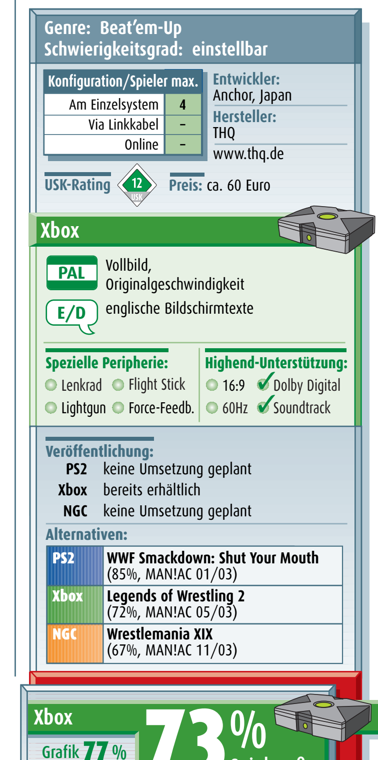


XB Der Undertaker geht zur Sache – sein Konkurrent hat wenig zu lachen.

XB Eine Seltenheit: The Rock bewundert Polygon-Zuschauer.

Sebastian Elble

Potenzial verschenkt: Ein sehr detaillierter 'Create-a-Wrestler'-Modus und die Möglichkeit, seinen individuell gestalteten Hünen durch eine ganze Saison zu begleiten, fesseln ambitionierte Fans für einige Zeit an den Bildschirm. Auch wenn der Umfang stimmt, der Spielablauf kann da leider nicht ganz mithalten: Eine unausgereifte KI und der merklich träge Spielablauf mindern den Wrestling-Spaß deutlich. Trotz flüssiger Animationen und detaillierter Kämpfermodelle fallen technische Mängel wie häufige Clipping-Fehler und Probleme mit der Kollisionsabfrage (eindeutige Treffer werden mitunter nicht registriert) negativ auf. Insgesamt das beste Wrestlingspiel auf der Xbox, aber "WWE Smackdown: Shut your Mouth" (PS2) bleibt 'King of the Ring'.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Anchor, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

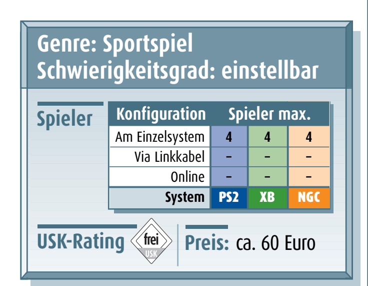
Alternativen:
PS2 WWF Smackdown: Shut Your Mouth (85%, MAN!AC 01/03)
Xbox Legends of Wrestling 2 (72%, MAN!AC 05/03)
NGC Wrestlemania XIX (67%, MAN!AC 11/03)

Xbox
Grafik 77 %
Sound 69 %
73 % Spielspaß

Inhaltlich ansprechendes, aber träges Wrestling mit schwacher KI und ungenauer Kollisionsabfrage.



NBA Live 2004

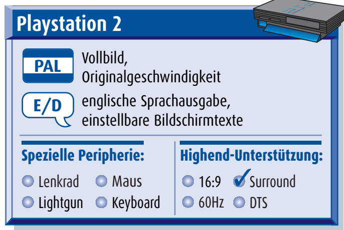


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS



Xbox

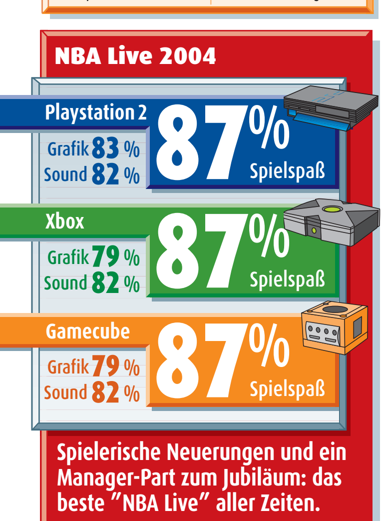
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, ProLogic 2



NBA Live 2004

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	83 %	82 %	87 %
Xbox	79 %	82 %	87 %
Gamecube	79 %	82 %	87 %

Spielerische Neuerungen und ein Manager-Part zum Jubiläum: das beste "NBA Live" aller Zeiten.



XB Bombastic-Shaq versucht sich als Aufbauspieler: Ob dies die richtige Taktik gegen die gut formierte Verteidigung der Bulls ist, wird sich zeigen.

Seit zehn Jahren spendiert uns EA jedes Jahr eine neue Variante der erfolgreichen Serie "NBA Live". Neben erfreulich-innovativen Neuerungen findet Ihr folgende obligatorischen Updates im Spiel: Topaktuelle Kader der neuen NBA-Saison, ein weitreichender Basketballer-Editor, der keine Wünsche offen lässt, eine '1 versus 1' Street-Variante und eine verfeinerte Freestyle-Steuerung.

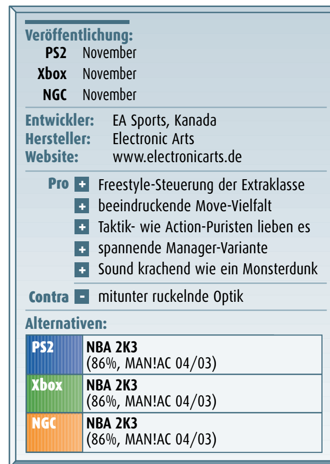
'Off-Ball' und Manager

EA Sports spendiert den "NBA Live 2004"-Basketballprofis eine schier unbegrenzte Zahl an neuen, vielfältigen wie stylischen Bewegungen. Ihr könnt nun jeden x-beliebigen Spieler ohne Ball mit der 'Off-Ball'-Balance steuern. Diese führt Ihr aus, indem Ihr den ballführenden Spieler mit dem linken Analogstick steuert, während Ihr mit dem rechten Analogstick den ausgewählten freien Spieler in die optimale Angriffsposition stellt. Ebenso bekam der Wurf eine Auffrischungskur: Ab jetzt stehen Euch zwei Feuerknöpfe zur Verfügung. Den einen nutzt Ihr für Nah-, Mittel- und Distanzwürfe, den anderen für fette Dunks. Für ein variantenreiches Passspiel stehen sogar vier Buttons parat: Alley-Oops, Direktpass, schnelles Passen und der öffnende Pass sind somit kein Problem mehr. Vervollständigt wird die geniale Basketballsimulation mit dem vielfältigen Manager-Mode 'Dynasty', in welchem Ihr neue Spieler anheuert und die Fähigkeiten der Athleten mit hartem und abwechslungsreichem Training verbessert. Schuhfetischisten freuen sich schließlich im trendigen NBA-Store auf Original Nike-Schuhe. *rf*





NGC Freestyle-Move 2004: Dirk zieht an der gesamten Blazers Defense vorbei.



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

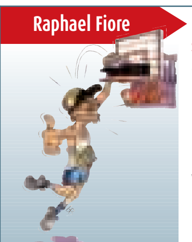
Pro
+ Freestyle-Steuerung der Extraklasse
+ beeindruckende Move-Vielfalt
+ Taktik- wie Action-Puristen lieben es
+ spannende Manager-Variante
+ Sound krachend wie ein Monsterdunk

Contra
– mitunter ruckelnde Optik

Alternativen:

System	Titel
PS2	NBA 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
Xbox	NBA 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	NBA 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)

Raphael Fiore



Meine kühnsten Träume wurden mit der zehnjährigen Jubiläums-Version von "NBA Live" übertroffen: Die kreativ-pfiffige Steuerung und der exzellente Manager-Modus, welcher kaum Optionsmöglichkeiten auslässt, verschlagen mir die Sprache. Nie zuvor glänzte ein Spiel mit solch realistischer Inszenierung. Die 'Off-Ball'-Balance eröffnet Euch dabei unzählige taktische Varianten: Entweder setzt Ihr Euch als Einzelkämpfer mit genialen Freestyle-Moves durch oder blockt Eurem Mitspieler den Weg frei, damit er mit einem krachenden Monsterdunk oder spektakulären Distanzwurf die sicheren Punkte einfährt. Ergo: Ein pures Basketball-Vergnügen, welches nur noch in puncto (Ruckel-)Optik verbesserungswürdig ist.



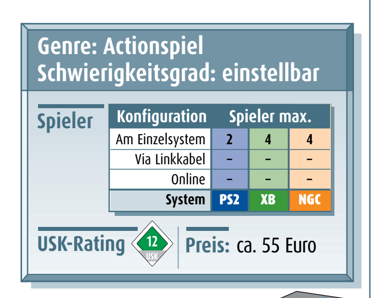
PS2 Terry von den Atlanta Hawks kommt zu spät: Bibby kann dank Doppelblock seiner Teamkameraden Divac und Stojakovic einen Dreier werfen.





Gamecube

Metal Arms Glitch in the System

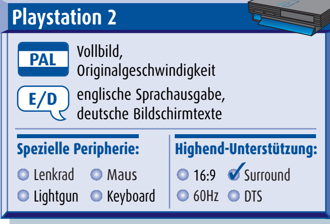


Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

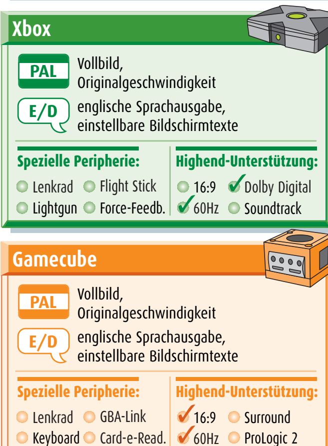
USK-Rating 12 Preis: ca. 55 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

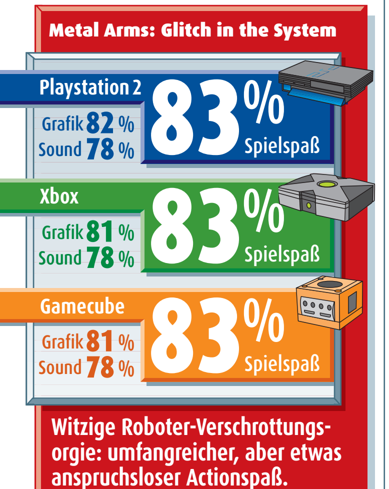
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2



Metal Arms: Glitch in the System

Playstation 2: Grafik 82 %, Sound 78 %, 83 % Spielspaß
Xbox: Grafik 81 %, Sound 78 %, 83 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 81 %, Sound 78 %, 83 % Spielspaß

Witzige Roboter-Verschrottungs-orgie: umfangreicher, aber etwas anspruchsloser Actionspaß.

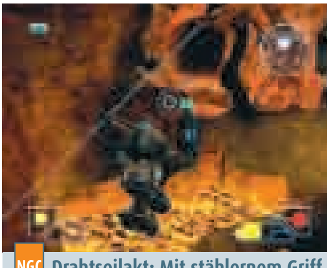


XB Heftige Gefechte: In einer Basis der Diktatoren-Roboter wird Glitch aus der Luft angegriffen. Mit etwas Geschick schafft der Raketenwerfer flink Abhilfe.

Waffenstarrende Dauer-Action ohne Blutvergießen? Sowas geht, wenn die Spielfigur sowie deren Gegner aus Metall sind und höchstens Öl durch die stählernen Körper zirkuliert. Held Glitch ist ein kleiner Droide, der eigentlich nur friedlich in den Minen des Planeten 'Iron Star' seinem Tagwerk nachgehen will – bis er zum Einzelkämpfer gegen den machtgierigen General Rost und seine Roboterarmee auserkoren wird. Eine Last, die er ohne weiteres schultert: In dem schmutzig gelben Blechkameraden steckt mehr, als Ihr zu Anfang vermuten würdet.

Heavy Metal

"Metal Arms" ist Third-Person-Action pur, von der ersten Sekunde an und ohne Pause. Dafür sorgen schon die 17 Waffen, die Ihr auf Eurem Weg über die Planetenoberfläche, durch Stollen, Schützengräben und High-tech-Festungen findet. Mit SciFi-Varianten von MG, Raketenwerfer oder Shotgun bekämpft Ihr kreischende Roboter, die nach ein paar Salven in ihre Einzelteile zerbersten. Neben einem Haufen Schrott hinterlassen die Gegner auch allerlei Brauchbares: Munition, Energie oder leuchtende Metallringe – die Währung auf Iron Star. Bei Eurer Hatz begegnet Ihr nämlich in manch' düsterer Ecke einem Roboter-Pärchen, das Waffen-Updates oder Granaten verkauft.



NGC Drahtseilakt: Mit stählernem Griff rutscht Glitch in die Tiefe.

Ein Roboter für alle Fälle

Doch das über 40 Levels lange Droiden-Abenteuer besteht nicht nur aus Laufen, Springen und Strafen – stets werdet Ihr mit neuen Aufgaben überrascht. Mal flitzt Ihr unter Zeitdruck in einem futuristischen Panzer durch einen Canyon, mal sitzt Ihr an einer riesigen Kanone und wehrt feindliche Angriffswellen ab. Zudem kann Glitch umherstehende Fahrzeuge kapern und mit deren Bordwaffen riesigen Mechs Feuer unterm Metallhintern machen. Ab und zu schlüpft Ihr über Terminals sogar in die Rolle gegnerischer Roboter, die Ihr in besonders haarigen Situationen verheizt. Nebenher drückt Glitch noch hier und da einen Schalter oder sucht nach Chips, die Türen öffnen – stets bleibt aber die Action im Vordergrund. Das gilt natürlich auch für ein halbes Dutzend Mehrspieler-Modi, in denen sich bis zu vier Leute in freispielbaren Arenen Saures geben. *sf*



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Swingin' Ape Studios, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.metalarms.com

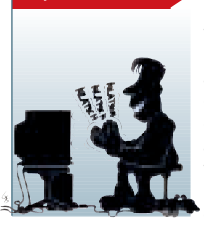
Pro
+ ausgefallenes Charakterdesign
+ über 40 abwechslungsreiche Levels
+ flotte, hübsche Optik

Contra
– frei von Grübelei
– Gegner manchmal unfair
– Multiplayer-Modi ohne Bots

Alternativen:

PS2	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 10/03)
NGC	P.N. 03 (77%, MAN!AC 04/03)

Stephan Freundorfer



Ballerndes Blechspielzeug: Wow, was für ein Debüt-Produkt für das neue Studio einiger Midway-Abtrünniger. "Metal Arms" ist ein kurzweiliges Third-Person-Schützenfest, das das Genre nicht neu erfindet, Euch aber mit den witzigen Robo-Protagonisten und dem Schwerpunkt auf unkomplizierter Action amüsante Stunden beschert. Beizeiten hätte ein Hauch von Rätsel oder Taktik den Abzugsfinger entlasten dürfen, dank Zwischenlevels mit Oberbossen oder Fahrsequenzen werdet Ihr aber dennoch abwechslungsreich unterhalten. Optisch und akustisch wird Euch auf keinem System der Atem geraubt, vom Effektreichtum über die stabile Bildrate bis zu den netten Soundeffekten herrscht bei der technischen Ausführung aber höchste Professionalität.





PS2 Freunde in der Not: Nach ihrer Befreiung kämpfen die Revoluzzer-Droiden an Eurer Seite (links). Beizeiten trefft Ihr auch auf Händler, die Upgrades anbieten.

Robin Hood: Defender of the Crown

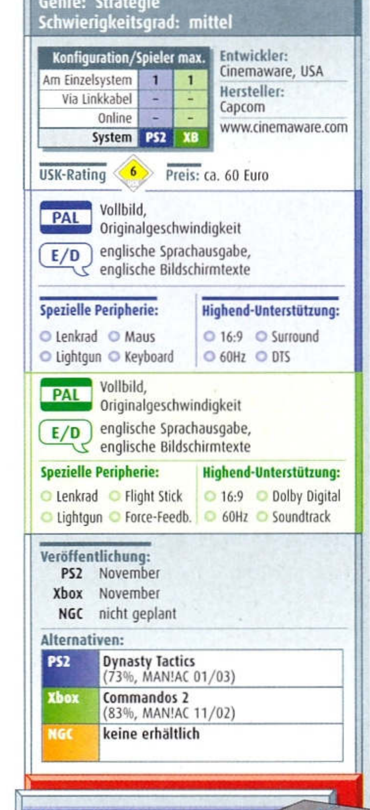


PS2 Bei den Turnieren fordet Ihr andere Lords um Ruhm, Gold und Ländereien heraus – selbst Prince John muss dran glauben.

Britannien sucht wieder einen König – wer bietet sich da mehr als Robin Hood an? Bevor Ihr aber in Cinemawares Neuauflage "Defender of the Crown" nach der Krone greift, muss die Burg des Sheriffs von Nottingham als Basis herhalten. Dazu überfallt Ihr Kutschen via Pfeil und Bogen in Ego-Sicht. Mit dem erbeuteten Geld stellt Ihr Eure Armee auf, um das Gemäuer einzunehmen. Dann liegt Euch England zu Füßen: Doch leider stehen Euch fünf andere Lords im Weg. Nun ist geschicktes Taktieren gefragt, um Ländereien zu erobern. Dazu schickt Ihr Soldaten, Bogenschützen, Ritter und Katapulte in die Echtzeit-Schlacht auf dem Kampfspielbrett. Für Abwechslung sorgen Schwertkampfeinlagen sowie Ritter-Turniere, die exaktes Timing verlangen, um Euer Gegenüber vom Gaul zu schubsen. Nette Zwischensequenzen treiben nebenbei die Story voran. Grafisch reißt der Titel keine Bäume aus – auch große Spieltiefe solltet Ihr nicht erwarten. Gelungen ist dagegen die Verschmelzung alter wie neuer Elemente – hungrige Strategen und Kenner des Originals wird's freuen. *ts*



XB Könnt Ihr das geteilte Britannien wieder unter Euch einen?



Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Cinemaware, USA
Hersteller: Capcom
www.cinemaware.com

USK-Rating: 6
Preis: ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	November
Xbox	November
NGC	nicht geplant

Alternativen:

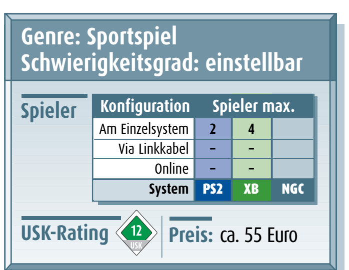
PS2	Dynasty Tactics (73%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Commandos 2 (83%, MAN!AC 11/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 70 %
69% Spielspaß

Xbox
Grafik 67 %
Sound 70 %
69% Spielspaß

Hübsche Neuauflage des 8-Bit-Strategie-Epos mit netten Minispielen, aber wenig Tiefgang.

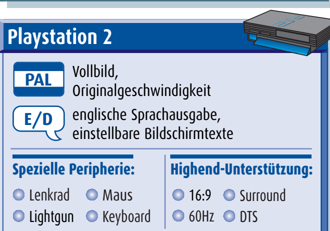
Rolling


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 55 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Maus	16:9, Surround
Lightgun, Keyboard	60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Flight Stick	16:9, ✔ Dolby Digital
Lightgun, Force-Feedb.	✔ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: SCi Games, England
Hersteller: SCi
Website: www.sci.co.uk

Pro
+ ideal für Einsteiger
+ vielfältige Trick-Combo-Varianten
+ nette Mehrspieler-Varianten

Contra
- veraltete Grafik
- keine neuen Ideen
- zu wenig Abwechslung

Alternativen:

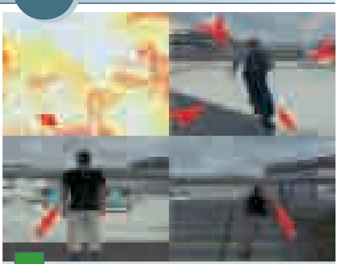
PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 10/02)

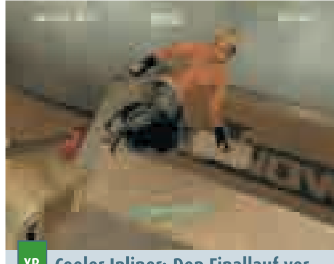

Rolling

Playstation 2: Grafik 63 %, Sound 74 % – 70% Spielspaß

Xbox: Grafik 63 %, Sound 74 % – 72% Spielspaß

"Tony Hawk"-Klon mit eingängiger Trick-Steuerung, aber trister Grafik und fehlender Innovation.


XB Bombenstimmung: Zu viert geht's richtig zur Sache.


XB Cooler Inliner: Den Finallauf vergeigt, aber Hauptsache die Brille sitzt.

Das lange Hick-Hack (Namens- und Vertriebswechsel) ist vorbei und somit steht mit "Rolling" ein neues Inline-Skate-Spiel in den Regalen. Nach einer kleinen Proberunde versucht Ihr Euch im 'Karriere'-Modus: Hier startet Ihr mit einem der 20 Top-Inline-Skater oder bastelt Euch in einem simplen Editor Euren zukünftigen Superstar zusammen. Als Newbie habt Ihr bei der Konkurrenz keinen Namen und müsst Euren Ruf in zehn verschiedenen 'Street Levels' erhöhen. Dazu bewältigt Ihr über 120 verschiedene Aufgaben wie dem Fotografen einen bestimmten Trick vorführen, die Tricks von Profi-Skatern nachmachen, fünf 'Rolling'-Symbole sammeln usw. Im Trick-Repertoire stehen Euch dafür über 200 Moves zur Verfügung. Für High-Scores setzt Ihr Grinds und Jumps mit einem einfachen Combo-System ('Ground Spins', 'Wall Rides', 'Cess Slides' und 'Manuals') zusammen.


PS2 Auf der PS2 gibt's keine Multi- sondern nur Zweispieler-Modi.


XB S-Bahn-Surfen ist out: Heutzutage verpasst sich der moderne Inline-Skater mit Stromkabel-Grinden den Adrenalin-Kick.

Richter und 'Tag'-Sprüher

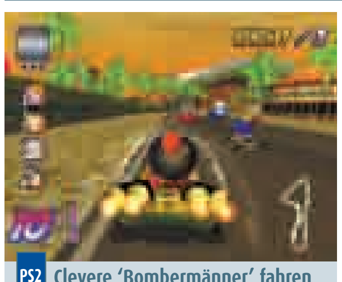
Harte Punktrichter erwarten Euch in den vier 'Competition Levels' in Californien, Liverpool, Texas und Paris. Diese 'echten' Skater-Parks dürft Ihr erst besuchen, wenn Euer Ruf entsprechend hoch ist. In den Läufen werdet Ihr in folgenden Kategorien bewertet: 'Style' – wie sauber und fehlerlos habt Ihr Eure Tricks präsentiert; 'Difficulty' – wie schwer waren die ausgeführten Tricks; 'Consistency' – könnt Ihr die Tricks ohne umzufallen meistern; und 'Line' – wieviel Fläche des Parks verwendet Ihr für Combo-Verkettungen. Auch verschiedene Zweispieler-Varianten wie 'Tagging' (wer sprayt die meisten Tags), 'Zeitbombe' (in welcher Hand detoniert die Bombe), 'In der Zone' (führt in der Zone den angegebenen Trick vor Eurem Gegner aus) und mehr sind für bis zu vier Spieler (Xbox) verfügbar. Schließlich dürft Ihr auch eigene Skater-Parks in einem Editor zusammenbasteln und im 'Practice Mode' ohne Zeitdruck die Kurse kennenlernen. *rf*

Raphael Fiore

Gut gemacht, aber braucht's dieses Spiel überhaupt? Denn die beiden unfreiwilligen Paten "Tony Hawk" und "Aggressive Inline" sorgen schon länger für Furore und sind zudem in allen Bereichen besser! Warum dann trotzdem ein 'Gut'? Nun, SCis Inline-Skater-Ableger verschafft sich vor allem bei Einsteigern dank einfachem Schwierigkeitsgrad und simpler Combo-Steuerung Freunde. Auch der Karriere-Modus, die launigen Mehrspieler-Varianten und der Park-Editor überzeugen, ohne vollends zu begeistern. Grafik wie einfallsloser Skater-Editor sind dagegen nicht mehr zeitgemäß. Besitzer der oben genannten Platzhirsche machen um "Rolling" einen Bogen. Einsteiger oder Trendsportspiele-Sammler rollen dagegen eine Runde Probe.

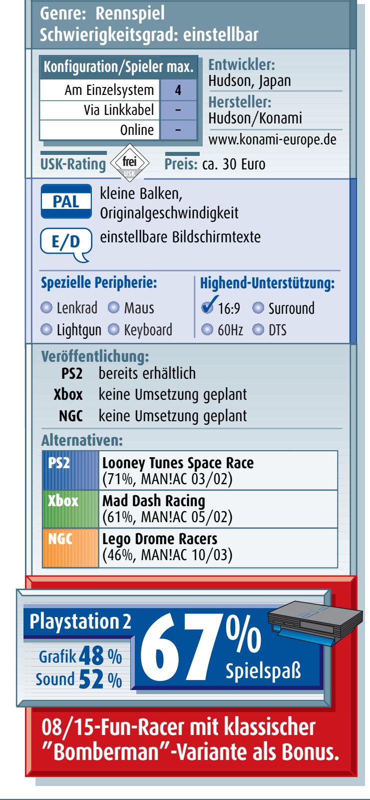

PS2 Sitzbänke in der Turnhalle ideal genutzt: Wenn die Plätze schon so leer sind, werden sie für fette Punkte-Combos missbraucht.

Bomberman Kart



PS2 Clevere 'Bombermänner' fahren im Windschatten.

Die Sprengmeister-Crew wagt sich in Fun-Racer-Gefilde: In schnittigen Rennkarts kämpft Ihr auf über einem Dutzend kargen Fantasiestrecken um einen Platz auf dem Siegertreppchen. Eure elf Konkurrenten weist Ihr u.a. via Raketen-Extra und Turbo-Boost in die Schranken, im Vierer-Splitscreen düsen immerhin noch zwei weitere CPU-Gegner über Wüstenparcours sowie Strandpromenade. Zudem locken zwölf Minispiele wie Kart-Fußball ans Pad, ein klassisches "Bomberman" gibt's als Bonus oben drauf. Als Fun-Racer Durchschnitt, als "Bomberman"-Einsteigerpaket ganz nett. *os*



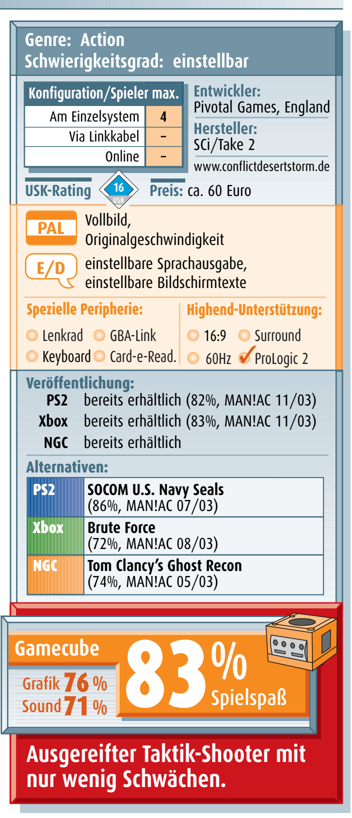
Conflict: Desert Storm 2



NGC Die angeforderte Luftunterstützung hebt eine Artilleriestellung aus.

Mit einem Monat Verspätung kommen nun auch Gamecube-Besitzer in den Genuss von "Conflict: Desert Storm 2". Den geneigten Taktik-Shooter-Fan erwarten zehn abwechslungsreiche Missionen (wahlweise auch zu viert im Coop-Modus), angesiedelt im Szenario des ersten Irak-Kriegs.

Die Umsetzung auf Nintendos Spielewürfel ist tadellos gelungen: optisch auf Xbox-Niveau mit nur seltenen Rucklern und in puncto Steuerung optimal an den Gamecube-Controller angepasst. Die (zugegeben wenigen) KI-Aussetzer blieben leider ebenfalls erhalten. *os*

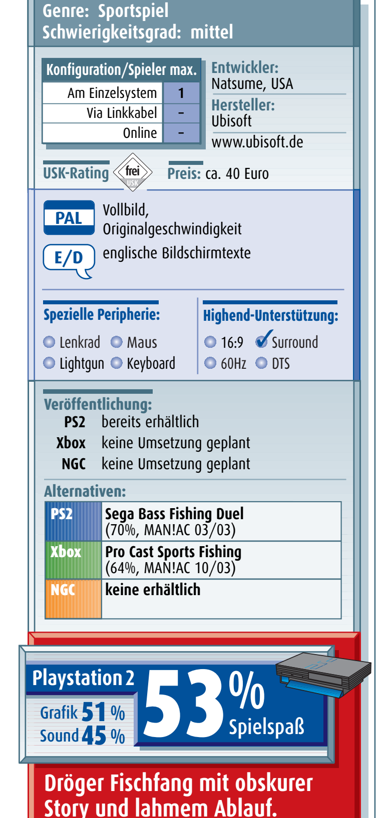


Reel Fishing 3



PS2 Freihändig: Am Gewässer seht Ihr stets nur Eure treue Angelrute.

Skurril: Nicht nur die Empfehlung des Deutschen Anglerverbands zeichnet Natsumes Angelei aus, sondern auch der esoterisch-gemütliche Spielablauf. Anders als bei der Genre-Konkurrenz wählt Ihr nämlich nicht per simplem Menü Eure Angelplätze und Köder: Vielmehr durchleben PS2-Fischfänger aus Ego-Perspektive einen lauschigen Urlaub in der virtuellen Seehütte. Ebenfalls eher befremdlich: Auf Bildschirmanzeigen müsst Ihr schmerzlich verzichten und die vollständige Anleitung gibt's nur per Internet-Download – was soll das denn? Weil's auch technisch arg bieder daherkommt, wagen sich höchstens geduldige Genre-Fans ran. *tk*



Space Invaders Invasion Day



PS2 Spaßig und auch längerfristig motivierend: der Zweispieler-Coop-Modus.

Passend zum 25-jährigen "Space Invaders"-Jubiläum verlassen die tapferen Erdenkrieger ihre Raumschiffe und geben den außerirdischen Invasoren per pedes mit Waffengewalt eins auf die schleimige Mütze. Obwohl die Schlacht in schmucker 3D-Optik stattfindet, beschränkt sich Euer Aktionsradius auf links/rechts laufen – via flinker Hechtrolle weicht Ihr zudem Schüssen geschickt aus. Auf diese Weise ballert Ihr Euch mit einem von drei Charakteren (wahlweise auch mit einem Kumpel) u.a. durch zerstörte Straßenzüge oder das Alien-Mutterschiff. Leider mangelt es dem knallharten Shoot'em-Up an Abwechslung. *os*

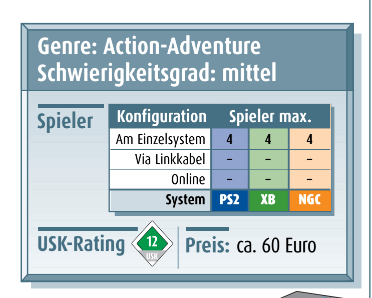


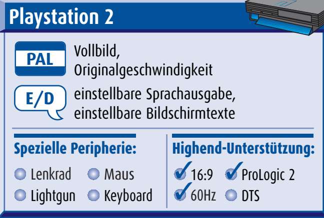


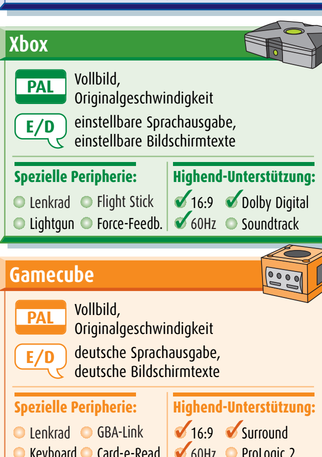


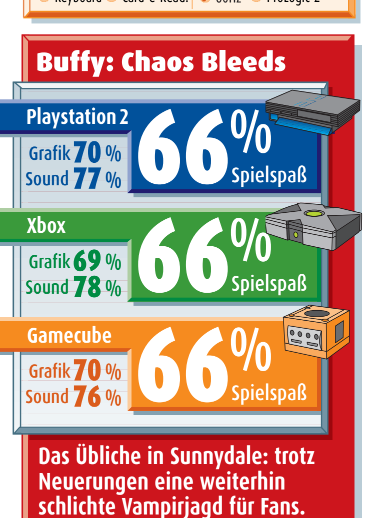
Gamecube

Buffy: Chaos Bleeds










XB Auch wenn im 'Buffyversum' in der Regel das weibliche Geschlecht den Ton angibt, darf Xander diesmal zeigen, dass Männer nicht nur als Verzierung dienen.

NGC Zu zweit kloppt sich's besser: Buffy und Spike mischen Monster auf.

Im Fernsehen hat Vampirjägerin Buffy ausgekämpft, dafür geht's auf allen Konsolen ins nächste Abenteuer. Zeitlich liegt "Chaos Bleeds" in der zweiten Hälfte des fünften Serienjahrs: Spike und Faith kämpfen nun auf der Seite der Guten, dafür wanderten Angel und Cordelia in ihr eigenes TV-Epos ab. Auch wenn das neue "Buffy"-Spiel Hersteller und Entwickler gewechselt hat, das Grundprinzip blieb erhalten. Wie gehabt stapft Ihr durch ein Dutzend düsterer Levels und kämpft hordenweise Vampire, Werwölfe und Zombies nieder. Um die Blutsauger zu plätten, müsst Ihr Euch naturgemäß etwas mehr Mühe geben: Mit einer bloßen Tracht Prügel kommt Ihr nicht weit, zur endgültigen Eliminierung treibt Ihr ihnen einen Holzpflock ins Herz, köpft sie oder fackelt sie ab.

Mr. Pointy schlägt zu

Damit Buffy zwischendurch eine Verschnaufpause nehmen kann, greifen ihr die anderen Chraktere unter die Arme: In einigen Abschnitten steuert Ihr Xander, Willow, Spike, Faith oder die Bauchrednerpuppe Sid. Das ändert die Vorgehensweise, da z.B. Xander weniger effektiv kämpft oder Willow sich auf ihre magischen Künste verlässt. Neben dem Story-Abenteuer tretet Ihr zu vier Mehrspieler-Partien an, in denen Ihr u.a. Hasen einsammelt oder Monsterhorden erledigt. Serienfans freuen sich über die liebevolle Bearbeitung: So wurden alle Charaktere mit Ausnahme von Buffy und Willow von den Originalakteuren vertont, die alternative deutsche Synchro bietet gar alle Sprecher auf. Als feine Boni gibt's zudem freispielbare Interviewschnipsel und Outtakes. *us*

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.eurocom.co.uk

Pro
+ viele spielbare Charaktere
+ englische Synchro bei PS2/Xbox dabei
+ Kampfaktionen leicht ausführbar

Contra
- Mehrspieler-Varianten fade
- nervige Kamera
- neigt zur Eintönigkeit

Alternativen:

PS2	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (85%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Ulrich Steppberger

Langsam geht es aufwärts: Zwar reißt mich auch das zweite "Buffy"-Abenteuer nicht vom Hocker, doch einige Punkte haben die Entwickler auf jeden Fall richtig gemacht. So bringt die Aufstockung der spielbaren Charaktere einen willkommenen Schuss an Abwechslung ins Spiel. Auch wenn Puristen (mit Ausnahme von Cube-Besitzern) erleichtert aufatmen, dass die englische Sprachausgabe nicht gekippt wurde, ist die komplette Eindeutschung ebenso ein deutliches Plus wie das tolle Bonusmaterial. Ansonsten hat sich allerdings nicht viel getan: Trotz ordentlicher Movezahl haut Ihr meistens nur auf die Knöpfe, während Euch die teils lästigen Rätsel und vor allem die zickige Kamera nerven. Übrig bleibt ein ordentliches Hack'n'-Slay-Abenteuer, das Buffy-Freunde sicher anspricht.


PS2 Magie muss mit: Da sie mit bloßen Fäusten nicht gerade konkurrenzfähig ist, setzt sich Nachwuchshexe Willow mit effektiven Zaubersprüchen zur Wehr.

NHL Hitz Pro



XB Vorteil Xbox: Bei der Microsoft-Konsole sieht das Geschehen auf dem Eis dank schicker Spiegelungen und Kufenkratzer sichtlich hübscher aus.

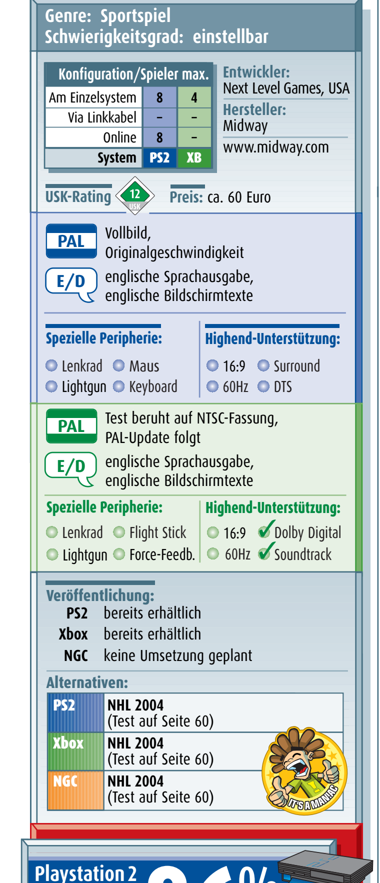
Midway sattelt mit der neuesten "NHL Hitz"-Folge auf die "Pro"-Ergänzung um und verspricht mehr Realismus. So kurven jetzt wie im echten Leben fünf Kufencracks auf dem Eis und Ihr könnt sämtliche Original-Regeln zuschalten. Anhänger der alten Arcade-Variante müssen aber nicht verzweifeln, denn in den Optionen bastelt Ihr Euch auf Wunsch einen Spielablauf wie früher zusammen.

Neben Freundschaftsspielen und Ligabetrieb erkämpft Ihr Euch in einem Karriere-Modus den Beitritt zur NHL: Dabei tretet Ihr gegen immer stärkere Teams an und kassiert für das Erfüllen bestimmter Aufgaben während der Matches zusätzliche Boni. Die Minispiele wurden wegrationalisiert, dafür gibt's nun drei 'Pick-Up'-Matches auf gefrorenen Teichen und Parkplätzen, PS2-Besitzer dürfen gar online dem Puck nachjagen.

Optisch und akustisch wird gewohnt gelungene Kost mit viel Flair geboten, wenngleich die PS2-Fassung erkennbar hinterher hinkt. Die Neuerungen fallen allesamt gelungen aus, weshalb nicht nur Spaßsportler fein bedient werden. *us*



PS2 Witzig: Auf dem Asphalt seid Ihr stilecht mit Inline-Skates ausgerüstet.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	8	–
System	PS2	XB

Entwickler: Next Level Games, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 NHL 2004 (Test auf Seite 60)
Xbox NHL 2004 (Test auf Seite 60)
NGC NHL 2004 (Test auf Seite 60)

Playstation 2: Grafik 75 %, Sound 76 % – 86 % Spielspaß

Xbox: Grafik 77 %, Sound 76 % – 86 % Spielspaß

Feine Mischung aus Arcadespaß und optionaler Sim: die ideale Alternative zu "NHL 2004".

ESPN NHL Hockey



XB Die etwas entferntere Stadionperspektive ist empfehlenswert, damit Euch bei den meist schnellen Spielzügen nicht die Übersicht verloren geht.

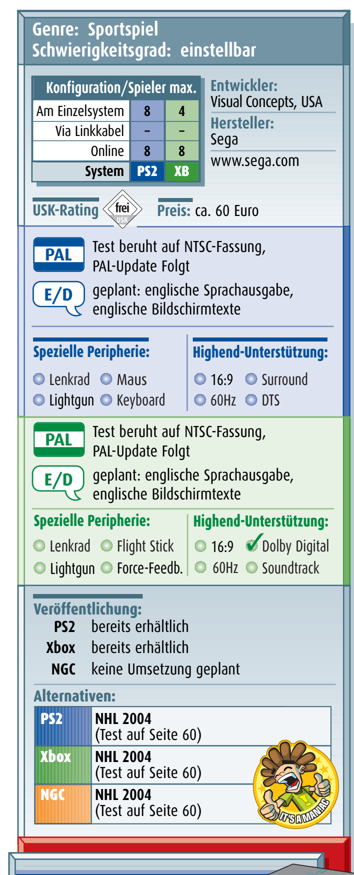
Gleiches Recht für alle: Auch beim Eishockey wurde statt des logischen Sega-'2K4' im Titel die sponsorlastige Umbenennung auf "ESPN NHL Hockey" durchgeführt und eine Gamecube-Umsetzung gestrichen.

War der Vorgänger im Frühjahr realistischer als der EA-Konkurrent, haben sich diesmal die Zeichen gedreht – jetzt seid Ihr bei Segas Kufenflitzerei etwas flotter unterwegs, ohne dass Anspruch und Wirklichkeitsnähe eingebüßt wurden. Dazu gesellt sich eine deutlich aufgebohrte Präsentation und die spürbar ansehnlichere Optik während der Matches, die "ESPN" nun endgültig in den Rang eines ernsthaften Rivalen anheben.

Zwar kann der Karriere-Modus nicht ganz mit dem Konkurrenten mithalten, dafür liefern andere Neuerungen zusätzliche Motivation: In der 'Skybox' bewundert Ihr die zahlreichen freischaltbaren Boni und Gimmicks. Bei 'Skills'-Übungen beweist Ihr Eure Puck-Beherrschung, Minispiele wie z.B. eine regellose Partie auf dem Teich sorgen für launige Kurzweil ebenso wie Online-Partien – Kufenflitzer werden klasse bedient. *us*



PS2 Bei den Zielübungen geht ohne sensible Kontrollen wenig.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	8	8
System	PS2	XB

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update Folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update Folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 NHL 2004 (Test auf Seite 60)
Xbox NHL 2004 (Test auf Seite 60)
NGC NHL 2004 (Test auf Seite 60)



Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 75 % – 89 % Spielspaß

Xbox: Grafik 77 %, Sound 75 % – 89 % Spielspaß

Kräftig aufpoliertes Eishockey mit Anspruch und vielen feinen Optionen wie z.B. Onlinespiel.

Wallace & Gromit in Project Zoo

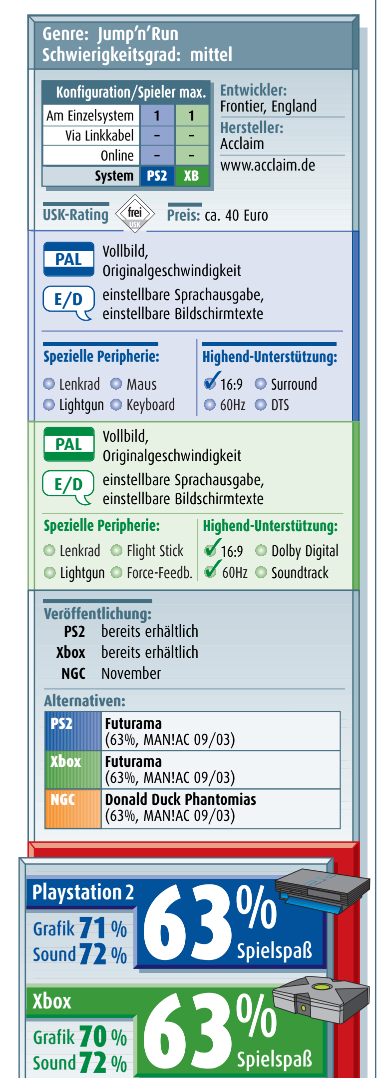


XB Nur durch Wallaces Basteleien und Gromits Geschick können die beiden den Gefahren und Rätseln des Zoos trotzen.

Was gibt's Schöneres als Geburtstagsfeiern? Wallace und Gromit wollen dazu ihren pelzigen Freund Archie im Tiergarten besuchen. Dummerweise hat der fiese Pinguin Feathers McGraw den Knuddelbären und den ganzen Zoo in seiner Gewalt.
Nur mit dem Einfallsreichtum von Gromit und den Bastelfähigkeiten von Wallace können die beiden alle Tiere befreien. In sieben Levels war der eisige Bösewicht am Werk und stellt den Abenteurern witzige Rätsel, miese Fallen und hinderliche Roboter in den Weg. So hüpft Ihr als Hündchen Gromit über allerlei Plattformen, um Schrauben und Werkzeuge zu sammeln, damit Wallace verschiedene Reparaturen erledigt und Hindernisse überbrückt.
Leidige Suchereien bleiben Euch nicht erspart, denn zu oft fragt Ihr Euch, wo es denn nun weitergeht. Glücklicherweise dürft Ihr Euch an unfairen Stellen immer wieder versuchen. Das ist bitter nötig, denn die bockige Kamera sorgt für oftmaliges Ableben. Die rucklige, aber knuddelige Grafik fängt die Protagonisten und den Charme der Vorlage dafür passend ein. *ts*



PS2 In der Mine erwarten Euch neben Dreh-Schienen auch tödliche Abgründe.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Frontier, England
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC November

Alternativen:

PS2	Futurama (63%, MAN!AC 09/03)
Xbox	Futurama (63%, MAN!AC 09/03)
NGC	Donald Duck Phantomias (63%, MAN!AC 09/03)

Playstation 2: Grafik 71 %, Sound 72 % — 63% Spielspaß
Xbox: Grafik 70 %, Sound 72 % — 63% Spielspaß

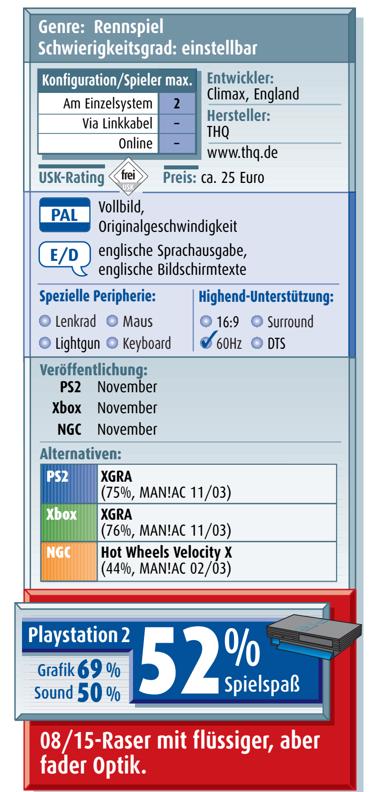
Rätsellastiger Knetmasse-Plattformer mit Designmacken, aber liebenswürdigen Charakteren.

Hot Wheels Highway 35 World Race



PS2 Ziemlich öde: die futuristischen Strecken in "Hot Wheels".

Wieder einmal müssen sich die kleinen Spielzeug-Raser auf virtuellen Rennstrecken beweisen, welche frappierend an die "Extreme-G"-Serie erinnern. Diesmal sorgten die Climax-Studios für butterweiche, aber langweilige Grafik. Neben den recht planlosen Rennen mit betrügenden Gegnern stehen mächtige Sprünge auf dem Programm: Per Combo vollführt Ihr in der Luft wahnwitzige Salti und Schrauben. Neben dem obligatorischen 'Quick Race' und den Cups stehen verschiedene Challenges an, in denen Ihr fahrerisches Können beweist und Stunts ausführt. *ts*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Climax, England
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 25 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Alternativen:

PS2	XGRA (75%, MAN!AC 11/03)
Xbox	XGRA (76%, MAN!AC 11/03)
NGC	Hot Wheels Velocity X (44%, MAN!AC 02/03)

Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 50 % — 52% Spielspaß

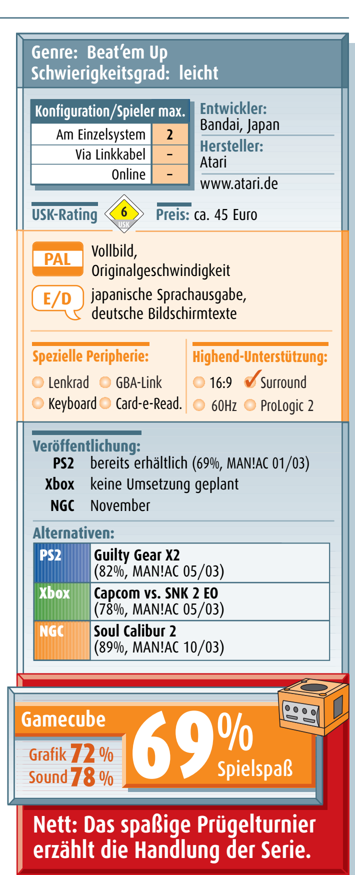
08/15-Raser mit flüssiger, aber fader Optik.

Dragon Ball Z: Budokai



NGC 20 Kämpfer der Anime-Serie duellieren sich in humorvollen Episoden.

Auch auf dem Gamecube dürft Ihr die spannenden Abenteuer von Gohan, Cell & Co. nachprügeln: Die kurzen Episoden verfolgt Ihr in stilechten 3D-Animationen, dann folgt das Match der fliegenden Helden.
Das Kampfsystem ist simpel und anfangs etwas eintönig, weil Ihr die dutzend Specials erst freispielen müsst. Kein Problem für Fans, die ansonsten ausgesprochen miese Videospiel-Umsetzungen der Anime-Serie gewohnt sind. Spaßige Abwechslung garantieren Minispiele und Sonderregeln: So lasst Ihr beispielsweise die Muskeln spielen und startet ein Match auch mal angeschlagen. *oe*



Genre: Beat'em Up
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 45 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (69%, MAN!AC 01/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

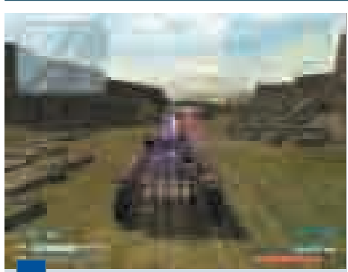
Alternativen:

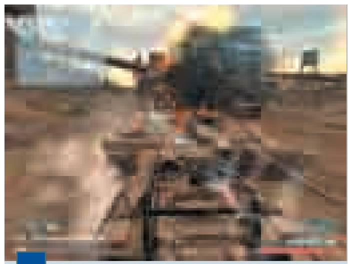
PS2	Guilty Gear X2 (82%, MAN!AC 05/03)
Xbox	Capcom vs. SNK 2 EO (78%, MAN!AC 05/03)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Gamecube: Grafik 72 %, Sound 78 % — 69% Spielspaß

Nett: Das spaßige Prügelturnier erzählt die Handlung der Serie.

Hardware Online Arena


PS2 Der Buggy ist das wendigste Fahrzeug, hat aber die leichteste Kanone.


PS2 Von der Seite knackt Ihr die Panzer mit zwei bis drei Schüssen.

Wenn Euch "SOCOM" zu taktisch ist und Ihr einfach nur schnelle Action braucht, besorgt Ihr Euch eine unkomplizierte Online-Ballerei zum günstigen Preis – z.B. "Twisted Metal: Black Online" oder das brandneue "Hardware Online Arena": Wie im Konkurrenzspiel treffen sich die Kontrahenten in geräumigen Arenen wie Area 51, Schneelandschaft und Mayatempel, um sich gegenseitig zu pulverisieren. Diesmal sind es aber satte 16 Spieler und gefahren wird im Panzer, Buggy oder Militärjeep.

Die Steuerung ist simpel: Ihr könnt Gas geben, zielen und abdrücken – das war's. Clevere Spieler suchen hinter den vielen Häusern und Felsen Deckung und sammeln Plasmaschuss, Raketen, Schild- und Reparatur-Extras. Die Vehikel steuern sich sehr direkt und auch die Fahrphysik ist auf einfache Action ausgelegt: Brettert Ihr über eine Schanze, hebt Ihr mit den wuchtigen Panzern meterweit ab. Umfangreicher als bei "Twisted Metal" sind die Trainings-Möglichkeiten: Ihr dürft bis zu acht Bots in die Arenen laden und Übungsmatches veranstalten. Die KI-Gegner sind zwar nicht besonders intelligent, aber die Masse macht's. Natürlich gibt es die üblichen Spielmodi, die Ihr solo oder im Team zockt: Kampf um Basen und Deathmatch. *oe*

Oliver Ehrle

OAARGÄHHN

Instant-Action für zwischendurch: Mit fetten Detonationen und intuitiver Steuerung ist "Hardware Online Arena" eine spaßige Online-Ballerei für Gelegenheitsspieler, die sofort loslegen wollen. Selbst Anfänger haben nach einer Runde Durchblick und zählen stolz Abschüsse. Grafisch und akustisch sind die Schlachten stimmig, aber nicht gerade umwerfend. Prima finde ich das Training mit acht Bots, eine gelungene Alternative für schüchterne Einsteiger und nützlich im Notfall – wenn der Provider streikt oder auf dem Server gähnende Leere herrscht. Dauerzocker haben die Vehikel jedoch schnell ausgereizt: Mangels taktischer Möglichkeiten ist die Versuchung groß, Deckung zu suchen und den Gegnern bei einem der großen Plätze aufzulauern – Vorsicht Camper!


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	16

Entwickler: Studios London, GB
Hersteller: Sony
www.playstation.de
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Twisted Metal: Black Online (82%, MAN!AC 08/03)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 65 %
67 % Spielspaß

Nette Fun-Bolzerei für 16 Spieler, die aber keineswegs so ausgewogen wie "Twisted Metal" ist.

Club Football

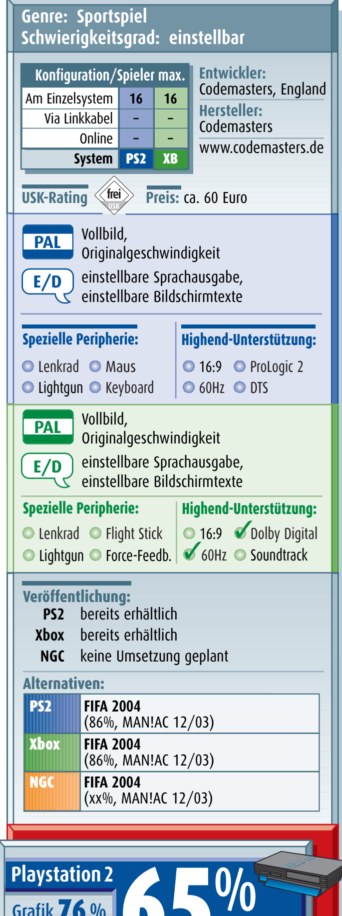


XB In letzter Sekunde: Samy Kuffour rettet vor dem frühen Rückstand gegen die Wölfe aus Wolfsburg. King-Kahn wäre schon geschlagen gewesen.

Codemasters hat eine neue Marktlücke entdeckt und liefert "Club Football" gleich in 17 verschiedenen Fassungen aus (in Deutschland werden zehn erhältlich sein). Der kleine, aber feine Unterschied: In jeder einzelnen Fassung spielt je ein anderer europäischer Spitzenklub wie zum Beispiel A.C. Milan, Real Madrid oder Arsenal London die Hauptrolle. Das deutsche Trio bilden Bayern München, Borussia Dortmund und der Hamburger SV.
'Meisterschaft' und 'Superliga' tragt Ihr also nur mit der jeweiligen Lieblingsmannschaft aus, ein Match läuft dabei beinahe ruckelfrei ab. Die eingängige Steuerung bietet wenig Tiefgang, die Spieler-Animationen sind realistisch, obwohl sie in Bewegung etwas haklig wirken. Der CPU-Gegner spielt taktisch geschickt, im Turnier-Modus gegen menschliche Fußballgötter kommt Partystimmung auf. Trotzdem: "Club Football" ist kein adäquater Gegner für "FIFA 2004", Optionsarmut sowie zu wenig Trick-Dribbling-Möglichkeiten heben Codemasters' Gekicke insgesamt nur knapp über den Durchschnitt. *rf*



PS2 Der Wunderstürmer Roy Makaay läuft für die Bayern auf.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	16	16
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	FIFA 2004 (86%, MAN!AC 12/03)
Xbox	FIFA 2004 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC	FIFA 2004 (xx%, MAN!AC 12/03)



Überdurchschnittlicher Kick-Spaß mit spielerischen Macken und zu wenig Optionen.

NBA Jam

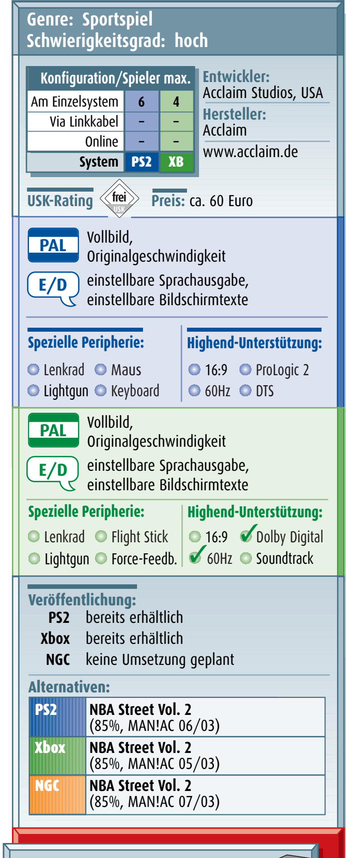


PS2 In your face: Shaq-Attack sieht bei dieser Aktion nicht gut aus. Sein Gegenspieler stopft dank optimaler Hotspot-Nutzung satte drei Punkte ein!

Nach den erfolgreichen Vorgängern war es nur eine Frage der Zeit, bis die neue Konsolengeneration mit frischem "NBA Jam"-Futter versorgt wird. In der neusten Basketball-Session erwarten Euch bekannte Features wie überzeichnete NBA-Stars im Comic-Gewand, ultimatives Extremdunking, witzige Cheats wie große Köpfe und mehr. Mit gefüllter 'Jam-Points'-Leiste wird der neue, bombastische 'Hotspot' aktiviert. Dieser eröffnet neue Dunk-Dimensionen: Selbst von der 3-Punktelinie stopft Ihr stilvoll ein und kassiert dabei massig Punkte. Neben dem 'Tournament'-Modus überzeugt das 'Legends-Tournament' mit stylischer Schwarz-Weiß-Grafik und funkigem James-Brown-Sound. Das Spielgeschehen geht rasant, aber teilweise zu hektisch über die Hochglanz-Parkett-Bühne und lässt Euch dadurch keine Zeit für taktische Meisterleistungen. "NBA Jam"-Fans werden damit sicher glücklich, alle anderen sollten im direkten Vergleich mit "NBA Street Vol. 2" entscheiden, was ihnen mehr liegt: Dunk-Festivals oder realistischeres Street-Basketball mit Tiefgang. *rf*



XB Atemberaubend: Fette Dunkings gab's auch schon zu guten alten Zeiten.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	6	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Acclaim Studios, USA
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

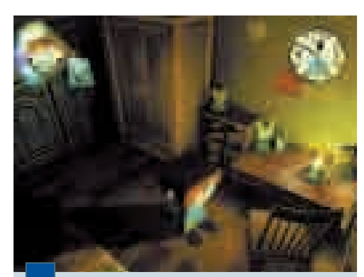
Alternativen:

PS2	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 06/03)
Xbox	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 05/03)
NGC	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 07/03)



Dankeschön: Die Neuauflage überzeugt mit rasantem Spielverlauf, Monsterslams und Multi-Spaß.

Gregory Horror Show Soul Collector



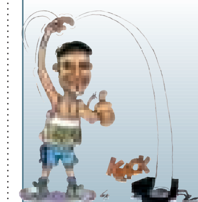
PS2 Nett: "Resident Evil"-Kameraführung und stimmungsvolle Lichteffekte.



PS2 Lost Doll ist traurig: Ob sie sich über unser Geschenk freuen wird?

Nach etlichen Survival-Horror-Ausflügen mit der "Resident Evil"-Reihe bringt Capcom nun einen rätsellastigen Comic-Ableger: In "Gregory Horror Show" erwartet Euch bizarrer, schwarzer Humor mit kindlichem Helden und simplen Aufgaben. Ihr habt Euch in einem Wald verirrt und sucht nach plötzlichem Gewittereinbruch Schutz in einem aus dem Nichts auftauchenden Hotel. Dort wartet bereits Inhaber Gregory, der Euch hämisch grinsend ein Zimmer für die Nacht anbietet. Fortan seid Ihr Gefangener des verwunschenen Gemäuers. Um dem ewigen Fluch zu entfliehen, müsst Ihr alle Seelen befreien, die sich im Besitz der verrückt-komischen Bewohner befinden. Letztere sind im Gegensatz zu Eurem menschlichen Alter Ego meist Tiere, Roboter oder Pflanzen. Findet deren Schwachstellen, um den Alptraum zu beenden: Lugt durchs Schlüsselloch und belauscht die Fieslinge bei Selbstgesprächen. Doch seid gewarnt: Die Schreckgestalten sind überaus angriffslustig, wenn sie ohne ihre gefangenen Seelen durchs Hotel schleichen müssen. Wehrt Euch gegen die Brut mit hilfreichen Utensilien wie 'Zeitfrüchten' aus dem 'Gregory Horror-Shop', flieht im Eiltempo vor den Schreckensgestalten oder versteckt Euch im Wandschrank. *rf*

Raphael Fiore



Capcom wandelt mit "Gregory Horror Show" auf einem schmalen Grat: Denn die kindliche Comic-Optik wird viele ältere Spieler von vornherein abschrecken, 'kleine Zocker' schockiert das Spiel dagegen mit blutigen Details. Wer sich jedoch von der Optik nicht täuschen lässt, stößt auf ein frisches Abenteuer mit netten Ideen: Erhöht den Gemütszustand Eures Alter Egos, indem Ihr Bücher lest, sammelt kuriose Items und freut Euch auf Feinde mit witzig-bösem Aussehen sowie abgedrehten Seelen-Eigenschaften. Die zahlreichen Seitenhiebe auf "Resident Evil" sind zwar für Lacher gut, insgesamt ist der Spielablauf aber zu langatmig und die Rätselei zu simpel. Kuriositäten-Liebhaber und Fans der Anime-Serie werfen dennoch einen Blick drauf.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, geringe Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz (✓), DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)



Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 63 %
70% Spielspaß

Skurriler Puzzle-Horror-Vertreter mit schwarzem Humor, leichten Rätseln und zu wenig Spieltiefe.



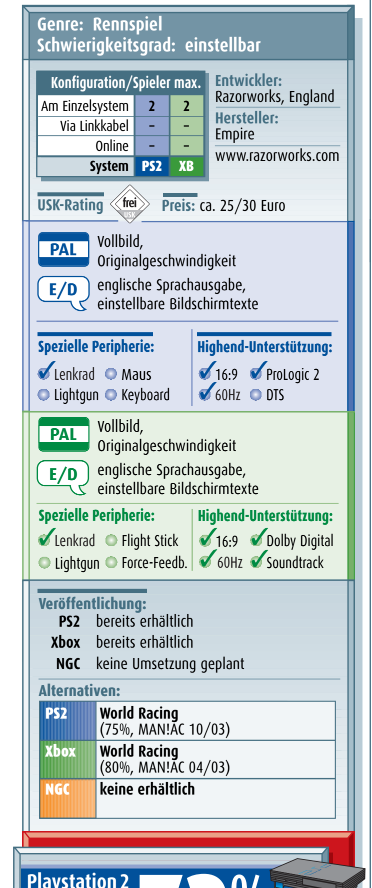


Ford Racing 2



PS2 Die Strecken fielen zwar großteils eher uninspiriert aus, haben aber immer wieder nette Details wie bewegte Randobjekte zu bieten.

Das erste "Ford Racing" blieb auf der PSone nicht zu Unrecht unbeachtet, der zweite Teil dagegen macht sich schon besser: Auf PS2 und Xbox flitzt Ihr mit rund drei Dutzend Vehikeln des altehrwürdigen Herstellers in verschiedenen Wettbewerben und Szenarien um den Sieg. Neben gewöhnlichen Straßenkarossen und Konzeptstudien stehen u.a. Offroad-Boliden und sogar Stockcars bereit. Entsprechend breit gefächert fiel auch das Streckenangebot aus, zu normalen Berg- und Stadtkursen gesellen sich einige Ovale und staubige Rallyepisten. Je nach Wettbewerb ("Gotham" lässt grüßen) geht es um die Platzierung, Bestzeit oder Fahrkünste – witzige Ideen wie gezieltes Windschatten- oder Ideallinien-Suchen lockern das Geschehen auf. Technisch gibt es nichts zu meckern: Selbst im Splitscreen läuft das Geschehen stets flüssig, lediglich das Kursdesign fällt etwas nüchtern aus. Das gilt auch für den Rest des Spiels: Dem äußerst soliden Handwerk fehlt der letzte Kick, damit der Funken ganz überspringt – für den Preis ist's aber ein gutes Schnäppchen. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Razorworks, England
Hersteller: Empire
www.razorworks.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 25/30 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, ○ DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	World Racing (75%, MAN!AC 10/03)
Xbox	World Racing (80%, MAN!AC 04/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: **72%** Spielspaß — Grafik 75 % — Sound 60 %

Xbox: **72%** Spielspaß — Grafik 73 % — Sound 61 %

Unspektakuläres, aber grundsolides und mit ordentlichen Ideen angereichertes Marken-Rennspiel.



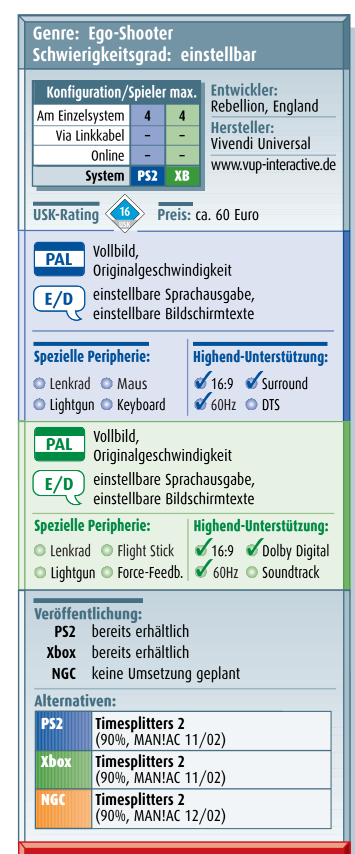
XB Grün ist gut: Die Farbe zeigt an, dass Ihr gerade die Ideallinie haltet.

Judge Dredd Dredd vs Death



XB Schau mir in die Augen, Kleiner! Dem Gegner-Aufkommen mangelt's zwar an Abwechslung, aber dafür kommt die Comic-Stimmung hervorragend rüber.

Eben noch im Comicbuch, jetzt schon auf Eurer Konsole: Vivendi spendiert dem Pinsel-Bullen Judge Dredd seine eigene Ego-Ballerei. Was zu Beginn wie ein übliches Schützenfest anmutet, entpuppt sich schon bald als innovatives SciFi-Abenteuer: Herr Dredd nietet nämlich nicht alle Cyberpunk-Schurken wahllos um, sondern macht Verbrecher schon mal auf Knopfdruck dingfest – die Rechtmäßigkeit Eurer Handlungen zeigt das so genannte 'Law-Meter'. Wer den Zukunfts-Richter so durch die Story-Kampagne geleitet, spielt zahlreiche Mehrspieler-Modi frei: Von der Coop-Gaunerjagd über diverse Splitscreen-Gefechte bis hin zu spaßigen Arcade-Szenarien reicht der unterhaltsame Baller-Reigen. Technisch erhält das kunterbunte Spektakel ebenfalls einen MAN!AC-Freispruch: Adäquate Comic-Aufmachung, abwechslungsreiche Szenarien, glühende Effekte und nicht zuletzt die obercoolen Sprüche von Sylvester Stallones Synchronsprecher stillen den schnellen Action-Hunger. Genre-Freunde greifen also bedenkenlos zu und nehmen das Gesetz in die eigene Pad-Hand. *tk*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ○ DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)



Playstation 2: **72%** Spielspaß — Grafik 71 % — Sound 75 %

Xbox: **72%** Spielspaß — Grafik 70 % — Sound 75 %

Das hohe Gericht sagt: Amüsante Comic-Knallerei mit ansehnlicher Technik und witzigen Ideen.



PS2 Rübe ab: Bei den Zombies hilft kein Festnahme-Versuch mehr.

ESPN NFL Football

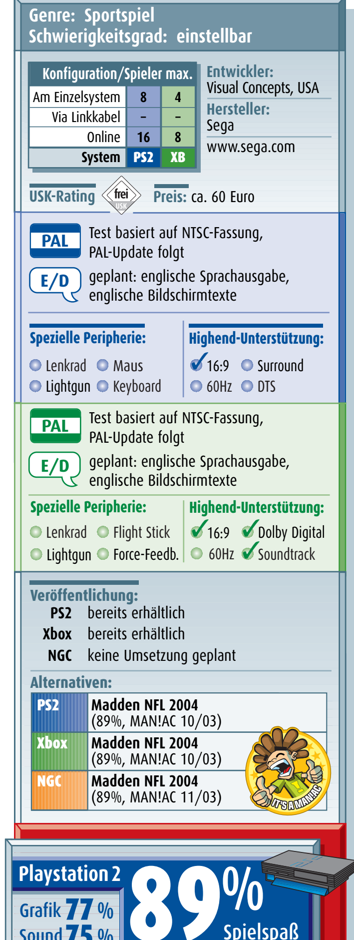


XB Endlich mal wieder was richtig Neues: Football spielt sich bei "ESPN" in der Ego-Ansicht dank intelligenter Ausführung überraschend gut.

Diesmal einigermaßen zeitnah zur aktuellen Saison schmeißt Sega die '2K4'-Fassung ihres Footballs auf den Markt – nur Cube-Besitzer gehen leer aus. Da der führende amerikanische Sportsender ESPN als Sponsor dient, wurde nicht nur der Namen entsprechend auf "ESPN NFL Football" geändert, sondern auch die komplette Präsentation ansprechend aufgepeppt. Aber nicht nur kosmetisch hat sich einiges getan, auch die Spielmodi bekamen eine Vitaminspritze verpasst: So sammelt Ihr in Eurer 'Crib' durch Erfolge zahllose freischaltbare Boni wie Trophäen oder Minispiele, auf dem Platz und in der langfristigen 'Franchise'-Karriere erfreut eine verbesserte Bedienung ebenso wie intelligenter ablaufende Spielzüge. Die eindrucksvollste Neuerung stellt das 'First Person Football' dar, bei dem Ihr aus der Ego-Perspektive ins Match geht – grafisch cool und als innovative Abwechslung prima gemacht. In Sachen Technik hat erwartungsgemäß die Xbox die Nase knapp vorn, dafür können nun beide Konsolen online gehen. Für Fans der Lederpille ist's ein Pflichtkauf. *us*



PS2 Das geht nicht gut: Im Chaos wird der Ballträger gleich umgerissen.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	16	8
System	PS2	XB

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 10/03)
Xbox Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 10/03)
NGC Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 11/03)

Playstation 2: Grafik 77 % Sound 75 % – 89% Spielspaß
Xbox: Grafik 78 % Sound 76 % – 89% Spielspaß

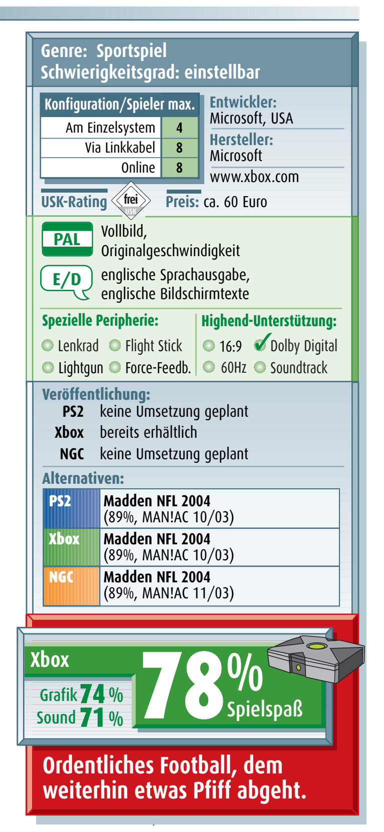
Harte Konkurrenz für "Madden": nicht ganz so komplex, aber dafür mit cooleren Spielmodi.

NFL Fever 2004



XB Das Blitzsymbol zeigt an, wieviel Tempo Euer Spieler noch drauf hat.

Das Football-Trio auf der Xbox macht Microsoft höchstselbst voll: Das firmeneigene "NFL Fever 2004" hat allerdings im Vergleich zum Vorjahr kaum Fortschritte gemacht, bleibt also ein verhältnismäßig einsteigerfreundliches Spiel, das sowohl spielerisch als auch optisch gegen die Konkurrenten von Sega und EA nicht ganz anstinken kann. Online klappt's wie gewohnt tadellos, Statistik-Fans mit viel Zeit bekommen dank XSN-Sports-Einbindung stapelweise Material und die Möglichkeit, ganze Ligen zu organisieren. Für Anfänger nett, Profis wählen die Alternativen. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Microsoft, USA
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

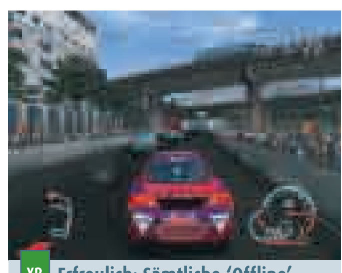
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 10/03)
Xbox Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 10/03)
NGC Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 11/03)

Xbox: Grafik 74 % Sound 71 % – 78% Spielspaß

Ordentliches Football, dem weiterhin etwas Pfiff abgeht.

DTM Race Driver Director's Cut



XB Erfreulich: Sämtliche 'Offline'-Möglichkeiten blieben erhalten.

Nana, wurde das Xbox-"DTM" nicht bereits vor einem halben Jahr bewertet? In der Tat, doch in der verbilligten Wiederauflage steckt ein neues Feature drin, das einen erneuten Test erfordert – Xbox Live. Ihr könnt nun zusätzlich im Internet mit bis zu zwölf Fahrzeugen pro Rennen ran. Das funktioniert erwartungsgemäß prima und macht viel Spaß, hat aber einen Haken: Wieviele Piloten tatsächlich rumkurven, hängt vom Verbindungstempo des Hosts ab. Sitzt der hinter einer dicken Leitung, ist ein volles Feld kein Problem, mit gewöhnlichem TDSL ist dagegen bei drei Flitzern Schluss. Onlineraser greifen trotzdem bedenkenlos zu. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	12
Online	12

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: 6
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (86%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

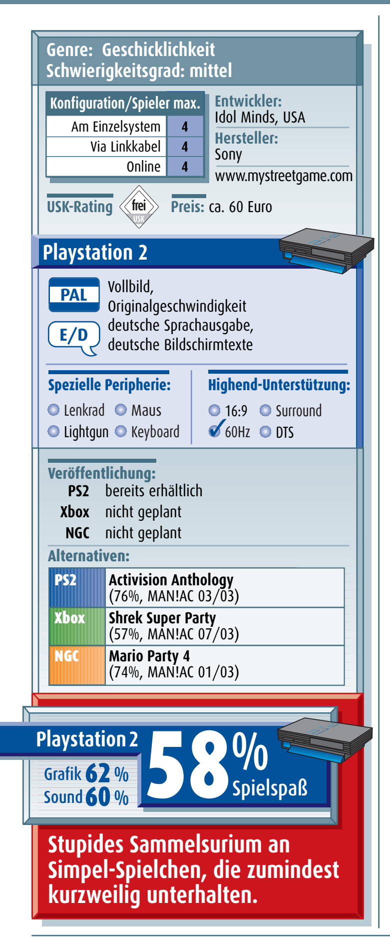
Alternativen:
PS2 Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/02)
Xbox Sega GT 2002 (82%, MAN!AC 12/02)
NGC F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

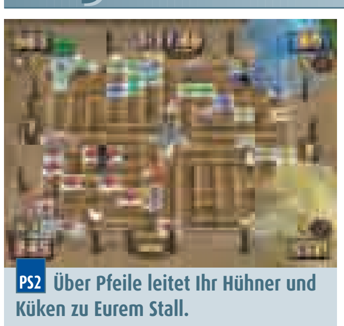
Xbox: Grafik 86 % Sound 75 % – 89% Spielspaß

Dank Xbox Live noch einen Tick ansprechendere Tourenwagen-Sim.




My Street





PS2 Über Pfeile leitet Ihr Hühner und Küken zu Eurem Stall.

In einer neuen Nachbarschaft hat man's nicht leicht. Gut, dass Ihr Euch mit sieben Minispielen bei den Kids beweisen könnt. Dabei nehmen simultan bis zu drei weitere Zocker via Multitap, LAN oder Online teil. Nach der Charakter-Erstellung führt Euch ein Story-Modus in die Nachbarschaft ein oder Ihr wählt die Mini-Games direkt an. Beim 'Murmeln' saugt Ihr mittels Magnetkugel kleinere Bälle an, um sie durch ein Zieltor zu bugsieren. Das 'Chemie'-Spiel ähnelt Tetris – allerdings werden hier gleichfarbige Klötzchen gestapelt, um sie mit einem Laser wegzupusten. Beim 'Völkerball' zählt nur der Abschuss von Gegnern, die nach vier Treffern vom Feld gehen. Das Ziel beim 'Rasenmähen' ist natürlich das Abgrasen möglichst großer Grünflächen – Vorsicht bei den Rosenbeeten! Für das 'Hühner hüten' weist Ihr dem Federvieh via Pfeil an, Euren Stall aufzusuchen. Strand-Volleyball mit Zweier-Teams sowie Sandkasten-Rennen mit ferngesteuerten Wägelchen runden das Sortiment ab. Extras und Power-Ups peppen dabei die Spielchen auf. *ts*



PS2 Die agilen RC-Racer und -Panzer sorgen für lustige Multiplayer-Rennen.



PS2 Völkerball benötigt bekanntlich keine Tore – nur viele Leute.

Thomas Stuchlik

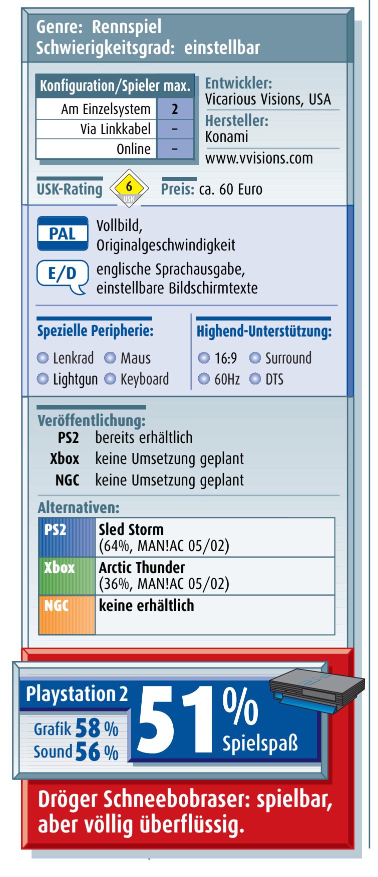
Alles schon mal da gewesen, nur besser. Für Sonys Kindergarten-Spielchen kann ich mich einfach nicht erwärmen. Das fängt bei der kaum vorhandenen Spieltiefe an, geht über den teils chaotischen Spielablauf bis zu den Zombie-artigen Comic-Protagonisten. Der überflüssige Story-Modus tut sein Übriges: Warum sollte ich hier mühselig alles freizocken und sauer Geld verdienen, wenn ich im anderen Spielmodus von Anfang an Zugriff auf alle Spielchen habe? Neulinge und Gelegenheitszocker werden sich aber freuen, denn "My Street" erfordert nahezu keine Einarbeitung und bietet mit mehreren Teilnehmern (bzw. online) zumindest einen gewissen Reiz – zahlreiche Revanchen und wilde Flüche inklusive. Die Langzeitmotivation bleibt aber auf der Strecke.

Whiteout



PS2 Immerhin eine Spur Anspruch: Nach Sprüngen solltet Ihr sauber landen.

Vicarious Visions haben sich durch feine GBA-Portierungen wie z.B. der "Tony Hawk"-Serie einen Namen gemacht, der aus unerfindlichen Gründen mit einer gänzlich uninspirierten PS2-Produktion riskiert wird: In "Whiteout" flitzt Ihr mit Schneebobs um die Wette und wundert Euch, wieso Ihr nicht was spannenderes spielt. Technisch wird solides Mittelmaß mit Neigung zu gelegentlichen Rucklern geboten, spielerisch sollen sichtliche "SSX"-Anleihen weiterhelfen – das reicht zwar, um das erschreckende "Arctic Thunder" zu überholen, aber spannend werden die drögen Bob-Rennen trotzdem kaum. *us*

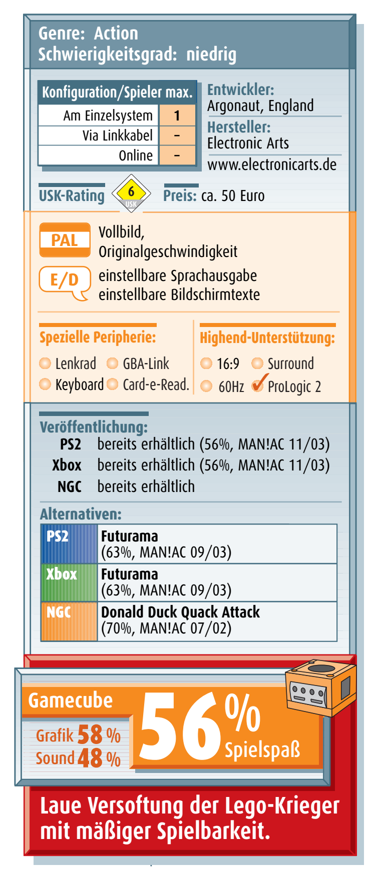


Bionicle

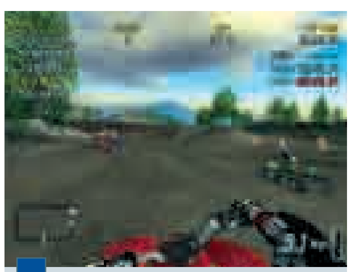


NGC Trotz dicker Panzerung ist Tahu nicht vor Laser und Lava gefeit.

Die Lego-Krieger des Bionicle-Universums schlagen sich auf der Suche nach ihren Elementarkräften nun auch auf dem Cube durch sechs Levels. Um durch Lavawelten, Eiswüsten, Minen oder Gewässer zu kommen, setzt jeder Toa-Bursche seine Spezialfähigkeiten ein. So schliddert Ihr mittels Snowboard Hänge hinab, rast mit einem Waggon über enge Schienenstränge oder taucht durch tiefe Seen. Auch auf dem Nintendo-Würfel blieben die ungenaue Steuerung und Kollisionsabfrage erhalten. Zwar bieten die Levels einige Abwechslung, aber die kurze Spiellänge und der geringe Wiederspielwert können kaum überzeugen. *ts*



ATV Offroad Fury 2



PS2 Ungewohnte Ansicht: Die Ego-Perspektive ist allerdings eher unpraktisch.



PS2 Unerwartet spaßig: Das urige Motor-Hockey erweist sich als Partyschlager.

Verwirrspiel rund um "ATV Offroad Fury 2": Vor fast einem Jahr erschien die US-Fassung, veröffentlicht von Auftraggeber Sony, obwohl die entwickelnden Rainbow Studios damals bereits THQ gehörten. Dank denen kommt die Flitzerei nach reichlich Verzögerungen endlich doch noch nach Europa – allerdings bleibt uns auch hier mal wieder die ursprünglich vorhandene Online-Unterstützung versagt, aber dafür wird immerhin nur ein Schnäppchenpreis veranschlagt.

Im Gegensatz zu "Splashdown" blieben die Rainbow Studios bei "ATV Offroad Fury 2" auf der Linie des Vorgängers: Wie gehabt flitzt Ihr auf den vierrädrigen Querfeldein-Vehikeln über rund 30 hügelige Pisten. Je nach Meisterschaft geht's auf vorgegebenen Kursen durch die Wildnis, klappert Checkpoints ab oder überwindet die zahlreichen künstlichen Hügel der Supercross-Stadionstrecken – nur wer seine Sprünge geschickt angeht und das Gelände berücksichtigt, hat Chancen aufs Podium. Im Freestyle-Modus zeigt Ihr coole Stunts und erfüllt "Tony Hawk"-mäßig vorgegebene Ziele, mit mehreren Spielern liefert Ihr Euch im Splitscreen heiße Duelle oder tretet zu einem Quartett Minispiele wie 'Fang mich' oder dem launigen Hockey an. *us*

Ulrich Steppberger



Alte Liebe rostet nicht: Als Fan des ersten Teils freue ich mich natürlich besonders, dass die Fortsetzung endlich hierzulande eintrudelt. Allerdings ist der Lack inzwischen doch etwas ab: Zwar punktet "ATV Offroad Fury 2" mit willkommenen Detail-Verbesserungen und -Ergänzungen wie mehr Strecken, der ansehnlichen (aber unpraktischen) Ego-Sicht und vor allem dem Hockey-Geniestreich. Trotzdem stellt sich einfach nicht mehr ganz die Qualität des Vorgängers ein. Besonders die Grafik wirkt mit ihren vorzugsweise blassen Farben inzwischen etwas altbacken, zumal das Kursdesign dezent eintönig wirkt. Dass in Europa das Onlinespiel wieder nicht geht, wundert dagegen kaum. Trotzdem: Wer Querfeldein-Rennen mit einer Prise Anspruch mag, liegt hier richtig.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: THQ
www.rainbowstudios.com
USK-Rating: 6
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 ATV Quad Power Racing 2 (79%, MAN!AC 03/02)
Xbox ATV Quad Power Racing 2 (82%, MAN!AC 03/02)
NGC ATV Quad Power Racing 2 (80%, MAN!AC 03/02)

Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 77 %
83 % Spielspaß

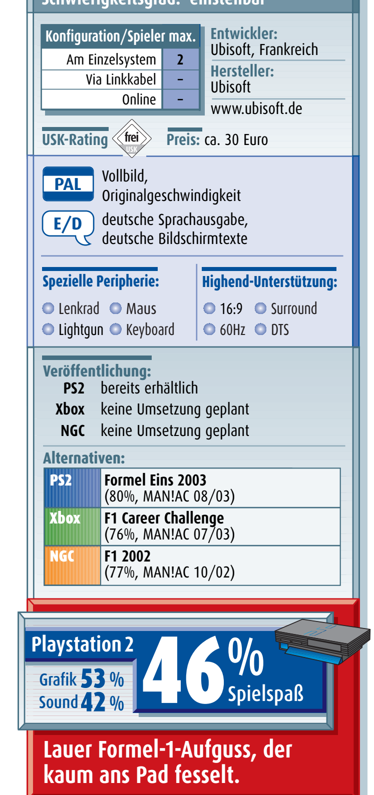
Gelungene Offroad-Raserei mit Hang zum Realismus und launigen Mehrspieler-Boni.

Racing Simulation 3



PS2 Die Fantasie-Kurse erinnern teils deutlich an reale Strecken.

Pünktlich zum Ende der Formel-Eins-Saison geht "Racing Simulation 3" an den Start – leider ohne Lizenz. Deshalb vergnügt Ihr Euch auf 16 Fantasiekursen und mit erfundenen Teams. Bevor es aber zu den eigentlichen Rennen und dem Qualifying geht, erwartet Euch eine bockschwere 15-teilige Fahrschule. Dank unsensibler Steuerung gurkt Ihr mehr schlecht als recht auf den kargen Kursen umher. Neben unrealistischer Fahrphysik und fehlendem Schadensmodell kann auch die rucklige Grafik kaum überzeugen. Fans der Königsklasse halten sich besser an Sonderangebote und Platinum-Titel der letztjährigen Formel-Eins-Spiele. *ts*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Formel Eins 2003 (80%, MAN!AC 08/03)
Xbox F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
NGC F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2
Grafik 53 %
Sound 42 %
46 % Spielspaß

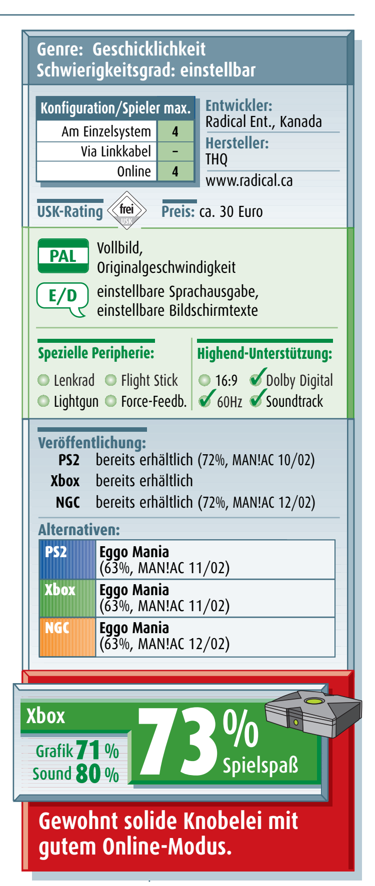
Lauer Formel-1-Aufguss, der kaum ans Pad fesselt.

Tetris Worlds



XB Geselliges Klötzchenschieben: Bis zu vier Zocker basteln gleichzeitig rum.

Und noch eine Neuauflage: Auch die traditionelle Knobelei "Tetris Worlds" wandert ein zweites Mal in die Läden, diesmal mit dem zusätzlichen Bonus einer Online-Funktion.
Spielerisch hat sich nichts geändert, erfreulicherweise ist die komplette Offline-Variante mit dabei. Via Xbox Live können nun bis zu vier Klötzchenbauer im Internet gegeneinander antreten: Technisch funktioniert die Angelegenheit einwandfrei, allerdings wird der reine Duell-Modus durch ungünstige Designentscheidungen (bei Levelsteigerung leert sich Eure Röhre automatisch) zur Lotterie. Trotzdem lohnt sich's für Online-Zocker auf jeden Fall. *us*



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Radical Ent., Kanada
Hersteller: THQ
www.radical.ca
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (72%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich (72%, MAN!AC 12/02)

Alternativen:
PS2 Eggo Mania (63%, MAN!AC 11/02)
Xbox Eggo Mania (63%, MAN!AC 11/02)
NGC Eggo Mania (63%, MAN!AC 12/02)

Xbox
Grafik 71 %
Sound 80 %
73 % Spielspaß

Gewohnt solide Knobelei mit gutem Online-Modus.

Für jeden das Richtige: In Asien ist das GP32 in verschiedenen Farben erhältlich.

Koreanisches Kraftpaket: GP32 Handheld

Das Multifunktions-Handheld ist in Asien seit zwei Jahren auf dem Markt – bei uns ist es nicht in Sicht.

Schön wär's gewesen: Trotz wirtschaftlicher Flaute, Game-Boy-Marktherrschaft und Großangriff der Spielehandys wollte der koreanische Hersteller Game Park über Publisher Mitsui die Europa-Veröffentlichung seiner Mobilkonsole wagen. Leider wurde die Veröffentlichung kurz vor Redaktionsschluss gekippt – trotzdem wollen wir Euch verraten, was das eineinhalb Gamecubes teure Handheld taugt, ob sich die existierenden Spiele lohnen und wie es mit der Zukunftssicherheit ausssieht. Mit einem giftgrünen Testgerät geht MAN!AC diesen Fragen nach.

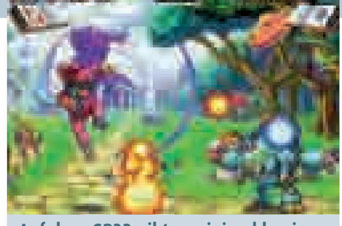
Wenig GP ohne PC

Eure wichtigste Erkenntnis nach dem Auspacken des neuen Weggefährten: Ein Computer ist Pflicht, wenn Ihr das volle Unterhaltungsspektrum des GP32 nutzen wollt. Über ein beiliegendes USB-Kabel verbindet Ihr das Handheld mit dem PC, die mitgelieferte Software "GP32 Manager" dient als "Explorer"-artiges File-Verschiebeterminal. Ohne Medium geht allerdings gar nichts: Nur wenn eine Smart Media Card (SMC) im Schlitz an der Oberkante steckt, könnt Ihr Daten an das Handheld schicken.

Dafür lässt sich Unterhaltung in allerlei Formaten auf die SMC bannen und über den GP32 abspielen. Mit einer mittelprächtigen Übertragungsrate von 125KB/sec kopiert Ihr Musik, Text, Bilder und Filme auf die bis zu 128 MB großen Karten. Die jeweiligen Player installiert der 'GP32 Manager' gleich mit. Anschließend lauscht Ihr über die Stereolautsprecher oder Kopfhörer Euren MP3s, lest Text-Dateien in augenfreundlicher Buchstabengröße oder betrachtet Bilder (in Jpeg-, Gif- oder Bitmap-Format) sowie AVI-Filmchen in scharfen 320x240 Pixeln und mit 65.000 Far-

GP32-Spiele bis Jahresende

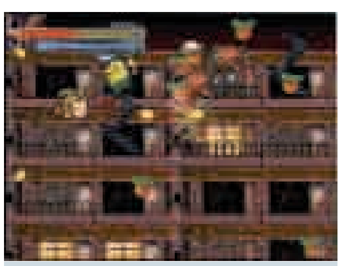
Name	Entwickler	Genre
Blood Cross	Byulbram Creatures	Beat'em-Up
Dooly Soccer	Abyss Game	Sport
Dungeon&Guarder	Game Park	Action-RPG
GP Fight	Team Blaze	Action
Hany Party Game	Include	Minispiel-Sammlung
Her Knights	Byulbram Creatures	Action
Little Wizard	Game Park	Beat'em-Up
Mill	Article Seezak	Action-Adventure
Rally Pop	Game Park	Action
Raphael	T3 Entertainment	Plattform-Puzzler
Tangles Magic Square	EZ Soft	Puzzle
Tomak: Save the Earth, Again	Seed9 Entertainment	Shoot'em-Up
Treasure Island	Game Park	Puzzle
Wizard Slayer	Friends Media	Shoot'em-Up



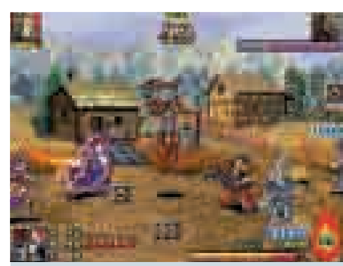
Auf dem GP32 gibt es einige klassische Beat'em-Ups. Hier das comichafte "Little Wizard".



Shoot'em-Up in ungewohntem Ambiente: Ballert in "Wizard Slayer" als Besen reitende Hexe.

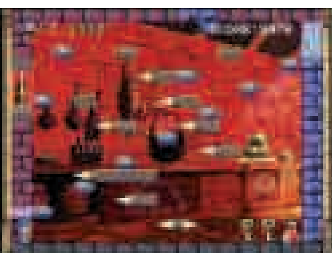


Krudes, ruckelndes Shoot'em-Up mit absurdem Namen: "Tomak: Save the Earth, Again".



In "Dungeon&Guarder" kämpft und zaubert Ihr Euch durch ein hübsches Action-Rollenspiel.





Kein Handheld ohne Puzzle-Titel: "Hany Party Games" und "Raphael" testen Geschick und Gehirn.

"Her Knights" bietet scrollende 2D-Kämpfe mit reichlich Blutvergießen.

Das Emulator-Handheld: Auf dem GP32 laufen z.B. NES- oder C64-Spiele. Selbst das Wonderswan-"Final Fantasy" dürft Ihr spielen.

Die Konkurrenten im Überblick

	GP32	Game Boy Advance SP
CPU	32bit RISC, ARM9	32bit RISC, ARM7
Bildschirm-Typ	TFT Farb-LCD	TFT Farb-LCD
Bildschirmdiagonale	3,5 Inch (89mm)	2,9 Inch (74mm)
Auflösung	320x240 Pixel	240x160 Pixel
Farben	65.536	32.768
Hintergrundbeleuchtung	Nein/Ja (teureres Modell)	Ja
Interner Speicher	8 MB SDRAM	256 KB WRAM
Medium	Smart Media Card (8-128 MB)	ROM-Modul (gewöhnlich 4-16 MB)
Schnittstellen	USB 1.1, Erweiterungsport	Link-Port
Eingabe	8-Wege-Digipad	4-Wege-Digipad
Buttons	A, B, 2 Schultertasten, Start, Select	A, B, 2 Schultertasten, Start, Select
Preis	150 Euro	130 Euro

ben. Sämtliche Player bieten einfache Handhabung und aufs Wesentliche beschränkte Optionen. Einziger Kritikpunkt: Das Betriebssystem des GP32 hält sich an die DOS-Konvention – Dateinamen dürfen maximal 8+3 Zeichen lang sein.

Nur die Spiele zählen?

Doch was wäre ein Handheld ohne eine vielfältige Spielepalette? Hier liegt das große Manko des GP32, denn obwohl das Gerät bereits seit zwei Jahren in Asien erhältlich ist, existieren nicht mal zwei Dutzend Titel. Allerdings gibt es noch Neuentwicklungen: Das aktuellste Spiel, das auch in Europa erscheinen wird, ist "Blood Cross" – ein klassisches, wenig spektakuläres 2D-Beat'em-Up. Wie diverse andere Prügeleien bietet der koreanische Titel aber ein amüsantes Gimmick: Über ein zusätzliches RF-Modul (Preis noch unbekannt) dürft Ihr gegen einen menschlichen Gegner im Umkreis von zehn Metern prügeln. Weitere sichere Veröffentlichungen zum Start des Handheld: Der durchschnittliche Horizontal-Shooter "Tomak: Save the Earth, Again" und "Little Wizard", ein 2D-Prügler mit kunterbunter Märchenoptik. Etwa ein Dutzend weiterer Spiele sollen laut Gamepark in der näheren Zukunft erscheinen, darunter das interessante Action-RPG "Dungeon&Guarder", das abgefahrene Cartoon-Fußball "Dooly Soccer" und das Action-Abenteuer "Mill". Doch selbst wenn das GP32 und alle verfügbaren Titel auch bei uns irgendwann erscheinen sollten – in puncto Quantität und Qualität unterliegt das kommerzielle Spieleangebot der Korea-Konsole selbst Neo Geo Pocket und Wonderswan.

Heim für Hobby-Entwickler

Allerdings ist der GP32 trotz dieser Spieledürre mehr als ein besserer MP3-Player mit buntem Display. Denn die kraftvolle 32-Bit RISC CPU, der hochwertige Bildschirm und vor allem die simple PC-Verbindung via USB haben eine vitale Heimentwicklerszene für das Game-Park-Gerät entstehen lassen. Die Auswahl an frei verfügbarer Software ist üppig, sie via 'GP 32 Manager' aufs Handheld zu bringen kinderleicht. So gibt es verbesserte Player, die auch Midi-Files oder C64-Sids wiedergeben, jede Menge Sound- und Grafikdemos und natürlich Spiele-Software. Die teilt sich in drei Lager: Freeware, Konvertierungen und Emulatoren. Während die erste Gruppe mit simplen Denk- und Puzzlespielen sorglos genossen werden kann, ist die Verwendung von "Rick Dangerous"- oder "Doom"-Portierungen sowie NES-, C64- oder Game-Boy-Emulatoren rechtlich nicht unkritisch. Habt Ihr die Originale im Schrank, solltet Ihr Euch aber die mobilen Freuden nicht entgehen lassen: 8-Bit-Klassiker wie "M.U.L.E." oder "Impossible Mission" machen einen Heidenspaß.

Selbst mit einem hypothetisch riesigen Software-Pool seid Ihr aber beim GBA besser aufgehoben – falls Ihr nur auf unkomplizierten Spielekonsum schielt. Habt Ihr Interesse an einem schicken und leistungsstarken Multifunktions-Handheld, dann behaltet das GP32 im Auge. sf

Das separat erhältliche RF-Modul erlaubt kabellose Multiplayer-Partien.



Mit der beiliegenden Software 'GP32 Manager' kopiert Ihr MP3s oder Freeware auf die Smart Card des Handheld.

Final Fantasy Tactics



GBA Neu in "Final Fantasy Tactics Advance": Für Niederschläge kassiert Ihr Richterpunkte, mit denen Ihr Monster beschwört und zu ratternden Waffencombos ansetzt.



GBA Ihr arrangiert Talente und Berufe (Bilder oben), um vielseitige Helden zu trainieren: Mit neuen Waffen lernen sie z.B. Beinschuss und Extradiebstahl (unten).

Ende der 90er-Jahre begeisterte Square PSone-Spieler mit "Final Fantasy Tactics" (90%, MAN!AC 4/98), das unter Strategiefans bis heute absoluter Kult ist: Im Mittelpunkt des "Final Fantasy"-Ablegers stehen das komplexe Berufssystem und die kniffligen Kämpfe, bei denen sich Helden und Monster in isometrischen Arenen von rund 30 mal 30 Feldern gegenüber stehen. Bei der Kampftaktik gilt es nicht nur Talente, Zauber und Waffen geschickt zu nutzen, sondern u.a. auch die ballistische Flugbahn von Pfeilen und die Party-Formation zu berücksichtigen: Hinterrücks und von oben treffen Hiebe deutlich heftiger.



GBA Klasse Link: Zwei Spieler bestehen Missionen mit vereinten Helden!

Meister der Missionen

Das gilt auch alles für den Advance-Nachfolger, der inhaltlich nicht auf dem PSone-Erstling aufbaut: Held des Abenteuers ist Videospieler Marche, der von einem Zauberbuch in die "Final Fantasy"-Welt teleportiert wird – dort schart er bis zu 23 weitere Figuren um sich und sucht nach einem Weg zurück in seine 'reale' Welt. Eure Zentrale ist die Oberweltkarte mit 30 Lokalitäten wie Städte, Berge und Zauberwald, die im Laufe der Handlung freigeschaltet werden: Hier reist Ihr via Klick von Ort zu Ort und kauft per Menü Ausrüstung und Missionen. Diebesbanden aufmischen, Schätze bergen und Monster vertreiben: Die meisten Aufträge kämpft Ihr selber, kompetente Schützlinge werden auch mal auf nicht spielbare Solo-Missionen geschickt. Nebenbei vermöbelt Ihr feindliche Clans, züchtet Monster und sammelt Schlüssel-Items, um Bonusaufträge zu entdecken – Spannung für zig Spielstunden!

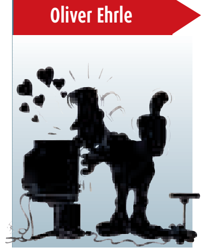


GBA Die Kaution ist teuer: Haftstrafen müssen die Helden meist absitzen.

Verflixte Gesetze

Das umfangreiche Berufssystem lässt Euch viel experimentieren: Jeder Held kann 34 Jobs wie Krieger und Alchemist erlernen und dann spezielle Rüstung und Waffen tragen. Diese bergen Spezialtalente, Combos und Magie, die sich der Held nach ausführlicher Nutzung einverleibt. So könnt Ihr Schützlinge trainieren und die Talente verschiedener Berufe vereinen. Vielseitige Helden sind wichtig, denn die neuen Gesetze erfordern Flexibilität: Der launische König ächtet willkürlich Schusswaffen, Heilkräuter oder Feuermagie, auf diese Verbote müsst Ihr reagieren. Ihr könnt zwar gegen die Regeln verstoßen, der Übeltäter muss dann aber Strafe zahlen oder gar einige Abenteuertage im Knast schmoren. *oe*

Oliver Ehrle



Taktikkult für die Hosentasche: Ein optimal lokalisiertes "Final Fantasy Tactics" vom einstigen Square-Boykottisten Nintendo Europe – vor wenigen Jahren hätte man Euch für diese Prognose ausgelacht. Aber manche Träume werden wahr: Der GBA-Nachfolger fordert Profis mit neuen Taktik-Facetten und führt Neulinge mit einer putzigen Schneeballschlacht behutsam ins Kampfsystem ein – ich bin rundum begeistert! Wegen der dutzend Bonuskämpfe ist die Handlung oftmals weniger präsent als im Vorgänger, dafür stützen die neuen Spielelemente den Spannungsbogen. Etwas zu knapp sind die Shopping-Menüs ausgefallen. Zum Glück riskiert ohne Anprobe aber nur eine kleine Party Fehlkäufe: Der Talente wegen lohnt es sich, allerlei Ausrüstung für Neuankömmlinge aufzuheben.

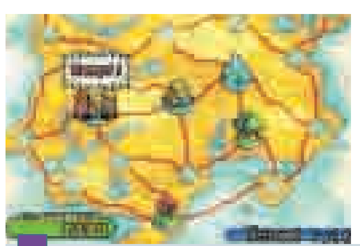


Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

Final Fantasy Tactics Advance

GBA
Grafik 79 %
Sound 85 %
91 % Spielspaß

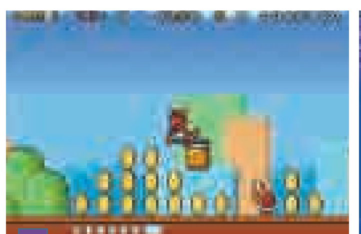
Genial: Das komplexeste GBA-Strategiespiel überrascht mit vielen Verbesserungen.



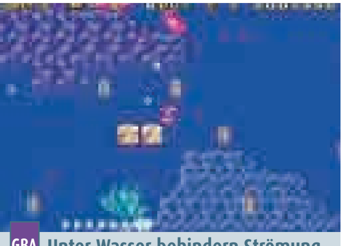


GBA Auf der Oberweltkarte fordert Ihr feindliche Clans zum Duell (links), kauft Waffen (Mitte) und startet die 300 Missionen: Manche erledigt ein Schützling selbstständig, nach ein paar Kämpfen kehrt er dann mit Bericht und Beute zurück (rechts).

Super Mario Bros. 3



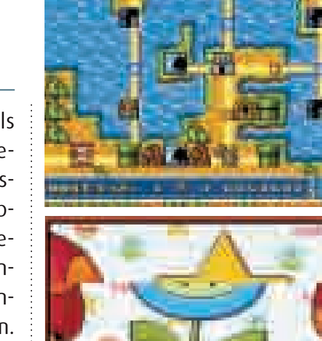
GBA Im Waschbärkostüm gelangt Ihr an verborgene Schätze.



GBA Unter Wasser behindern Strömung und fiese Quallen.

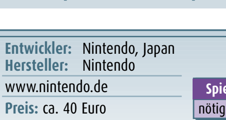
Im mittlerweile vierten Teil der "Super Mario Advance"-Serie müssen Klempner Mario und Bruder Luigi gemeinsam ran – schließlich wurde die süße Prinzessin wieder einmal von der fiesen Koopa-Bande entführt.
Insgesamt acht ausladende Abschnitte gilt es entweder abwechselnd mit den beiden Superhelden oder Mario allein zu erforschen. Auf jeder Oberweltkarte findet Ihr zahlreiche Level-Eingänge, Bonusfelder und ein Schloss, das zum Kampf mit dem Obermotz führt. Allerdings dürft Ihr Euch nicht völlig frei über die mitunter mehrere Bildschirme großen Landschaften bewegen: Erst wenn Ihr einen Unterlevel erfolgreich abschließt, öffnet sich die Passage zu weiteren Abschnitten.

Die jeweiligen Jump'n'Run-Levels sorgen mit unterschiedlichen Themenbereichen wie Wüste, Unterwasser-Bereich und Gruselschloss für Abwechslung. Standards wie sich drehende Plattformen und wegbrechende Brücken paaren sich dabei mit innovativen Power-Ups für die Helden. So schlüpft Ihr u.a. in ein Waschbärkostüm, um via Schwanzattacke Gegner fern zu halten oder kurzzeitig zu schweben und mutiert via Blumen-Extra zum Feuerball schleudernden Superklempner. In Minispielen gewonne Extras dürft Ihr vor den Levels als willkommene Hilfe aktivieren. *os*

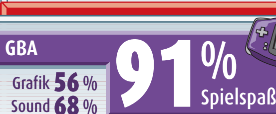




GBA Auf der Oberwelt findet Ihr auch lebensspendende Minispiele.



Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4



GBA
Grafik 56 %
Sound 68 %
91 % Spielspaß

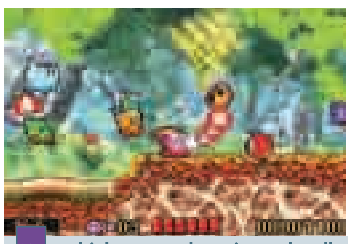
Ausgezeichneter 2D-Hüpfer mit tonnenweise Secrets und innovativen Ideen.

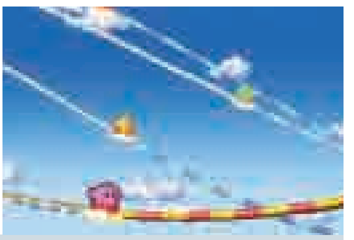


Oliver Schultes

Über Nintendos Recycling-Politik mag man ja denken, was man will. Fakt ist, dass auch der vierte Teil der "Super Mario Advance"-Serie heutzutage locker noch das Gros der Konkurrenten ziemlich alt aussehen lässt. In "Super Mario Bros. 3" stecken derart viele Ideen, abwechslungsreiche Levels und versteckte Geheimnisse, um gleich mehrere Spitzenklasse-Hüpf-Module adäquat zu füllen. Die Steuerung verdient die Bezeichnung exzellent und das Power-Up-System den Titel 'abgefahren-innovativ'. Ebenfalls wieder lobend hervorzuheben: der integrierte Multiplayer-Spaß "Mario Bros.". Lediglich die altbackene Optik und einige nur mit Auswendiglernen zu schaffende Passagen trüben den superben Gesamteindruck ein wenig.

Kirby: Nightmare in Dream Land





GBA Multiplayer-Freuden mit Marshmallows: Hat jeder ein Modul, geht's im Team durch die Levels. Für Minispiele wie das Surfen (rechts) reicht ein Exemplar zum Link.

GBA Feuer frei: Kirby fährt durchaus auch größere Kaliber auf.

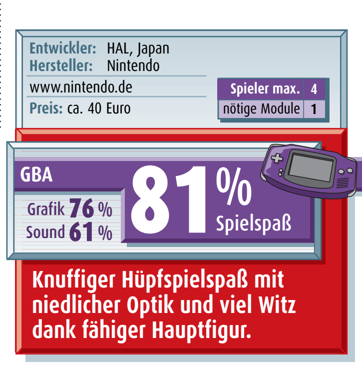
Während Mario, Donkey Kong & Co. alle paar Monate für ein neues Nintendo-Spiel als Namensgeber auftreten dürfen, steht ein anderer Firmenheld meistens in der zweiten Reihe: die rosafarbene Pummelkugel Kirby. So ließ auch sein GBA-Debüt "Nightmare in Dream Land" fast ein Jahr bis zur PAL-Veröffentlichung auf sich warten, aber immerhin ist es jetzt soweit.
Die Basis des Handheld-Moduls liefert das rund zehn Jahre alte "Kirby's Adventure" vom NES: Hier wie dort wuselt Ihr mit Eurem runden Helden durch sieben quietschbunte Welten mit rund 40 Levels und tretet gegen ein Heer von niedlichen Feinden sowie vielen Oberbossen an. Denen rückt Ihr auf bewährte Art und Weise auf den Knuddelpelz: Per Knopfdruck atmet Kirby tief durch und saugt die Kontrahenten in sich hinein. Danach könnt Ihr sie entweder als Geschoss ausspucken oder sie verdauen und damit ihre Fähigkeiten übernehmen – mehr als zwei Dutzend Talente wie Feueratem, Schwertstoß oder Laserschuss lernt Ihr so im Rekordtempo.
Neben dem Hauptabenteuer mitsamt vielen versteckten Arealen locken drei Minispiele: Werft Euch gegenseitig eine explodierende Bombe zu, duelliert Euch bei einem Reaktionstest oder grindet auf einer Stange um die Wette – im Link ist das kurzweilige Duo zu viert mit nur einem Modul spielbar. Trommelt Ihr gar drei Marshmallow-Fans mit eigenen Cartridges zusammen, lässt sich das ganze Hüpfabenteuer im Coop-Modus absolvieren. *us*



GBA Mann gegen Mann: Traditionelle Bossduelle dürfen nicht fehlen.

Ulrich Steppberger

Pretty in Pink: Zwar ist auch das neue "Kirby" genau genommen 'nur' ein Update eines Nintendo-Oldies, dafür haben sich die Entwickler aber mächtig Mühe gegeben: Die Grafik wurde liebevoll aufpoliert und erstrahlt auf dem GBA in einem bunten und fein animierten Glanz, der kaum noch niedlicher hätte ausfallen können. Auch die neu hinzugefügten Minispiele sorgen schon alleine für ordentlichen Spaß und werden dank Einzelmodul-Unterstützung zum Link-Knüller. Das Hauptabenteuer unterhält mit abwechlungsreichen Levels und den zahlreichen witzigen Fähigkeiten, fällt aber dennoch erkennbar traditionell aus. Große Überraschungen finden Hüpfspiel-Fans sicher nicht, aber als launige Alternative zu den "Mario"-Titeln ist "Kirby" eine feine Wahl.



Entwickler: HAL, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

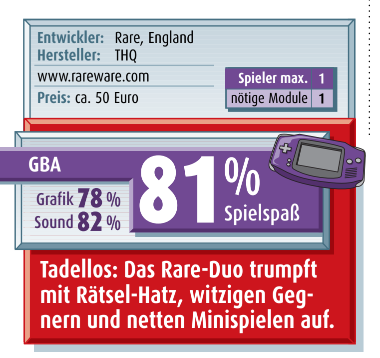
GBA
Grafik 76 %
Sound 61 %
81 % Spielspaß

Knuffiger Hüpfspielspaß mit niedlicher Optik und viel Witz dank fähiger Hauptfigur.



Banjo-Kazooie: Gruntys Rache

Zwei Monate nachdem Banjo und Kazooie die böse Hexe Grunty besiegt haben, dürstet sie nach Rache: Deshalb entführt sie Kazooie und verschleppt ihn in die Vergangenheit. Somit steht in den Sternen, ob sich das Traum-Duo überhaupt kennenlernt. Um letzteres sicher zu stellen, reist Banjo ebenfalls in der Zeit zurück. Dies bringt aber folgenschwere Probleme mit sich: Der pelzige Kerl hat all seine Fähigkeiten verloren und muss diese wieder mühsam erlernen. Bozzeye weiß glücklicherweise Rat – er bringt Banjo respektive Kazooie allerlei bei: verschiedene Angriffe, Eier-Waffen, Superfedern und mehr. Im Gegenzug sammelt Ihr für ihn Musiknoten. Auf Zauberkraft müsst Ihr ebenfalls nicht verzichten, obwohl der verjüngte Schamane Mumbo sehr ungeübt ist; trotzdem kann er Euch in vier verschiedene Formen transformieren, sobald Ihr ihm das entsprechende Mumbo-Totem bringt. Daneben ist das Jinjo-Orakel eine wichtige Anlaufstelle: Für jeden gefundenen Jinjo (fünf in jeder Welt) spendiert Euch das Orakel einen nützlichen Tipp. Euer Energievorrat verwaltet Honey B mit ihren Waben: Diese bekommt Ihr, sobald Gegner geplättet wurden oder Ihr entsprechende Symbole sammelt. Wenn Ihr Rätsel löst, harte Gegner besiegt oder die Aufgaben der Helfer erfüllt, erhaltet Ihr die wichtigen Jiggies: Diese öffnen Euch die verschlossenen Tore in andere Abschnitte. In den großräumigen Welten erwarten Euch massig Gegner, passende Musikuntermalung sowie Grunty und ihr böser Untertan Klungo mit immer stärkeren Waffen. *rf*





GBA Die Bösewichte haben den armen Kazooie gefangen. Befreit ihn!

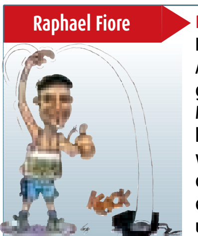


GBA Minispiele-Spaß: Hier pfeffert Ihr dem Geisterpiraten Eier vor den Bug.



GBA Flieg Banjo, flieg: Die grüne Brühe überquert Ihr nur dank Kazooie.

Raphael Fiore



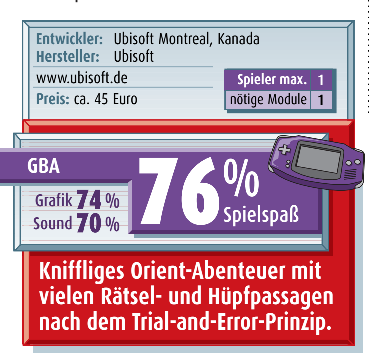
Rare hat mit dem ersten GBA-Spiel ein kleines Wunder vollbracht: Das Feeling des N64-Klassikers wurde ideal auf den GBA transformiert. Die Animationen der Hauptcharaktere sind überaus gelungen und die witzigen Dialoge passen perfekt zur Atmosphäre. Ein großes Lob auch für die Musik: In allen Welten erklingen passende Melodien, welche Ihr nach kurzer Zeit mitpfeift. Das größte Problem bei Banjo-Kazooie ist aber die veränderte Spielperspektive: Denn die Pseudo-3D-Darstellung lässt Euch die verschiedenen Ebenen und Distanzen nur schwer erkennen, zumal eine Levelkarte fehlt. Trotzdem überwiegen die positiven Aspekte: Tolle und abwechslungsreiche Minispiele, viele Welten mit immer schwerer werdenden Aufgaben und spaßige Hauptcharaktere fesseln an den GBA.

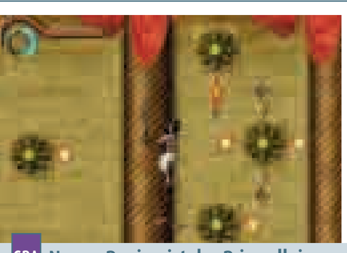
Prince of Persia: The Sands of Time

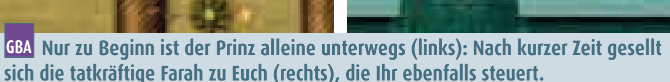
Glück für Handheldzocker: Während im Heimkonsolenbereich dank Ubisofts Deal mit Sony dieses Jahr "Prince of Persia: The Sands of Time" nur für die PS2 erscheint (Test ab Seite 60), ist die GBA-Version davon nicht betroffen.

Handlung und Grundprinzip blieben wie beim großen Vorbild: Unwissentlich löst Ihr mit dem Dolch der Zeit eine Katastrophe aus, die das ganze Palastvolk in Sandzombies verwandelt – mit Ausnahme von Euch, weshalb Ihr in Gestalt des Prinzen loseilt, um das Unglück wieder zu revidieren. Der Spielablauf wurde derweil für den GBA spürbar umgestrickt: So spielen Kämpfe grundsätzlich eine kleinere Rolle, dafür erwarten Euch zwischendurch schon mal richtige Obermotze zum Duell. Die Hüpfeinlagen mitsamt Schwüngen an Flaggenmasten und die Säulenklettereien wurden ausgebaut und bekamen eine Hand voll neue Elemente verpasst – feuerspeiende Steinköpfe, sich in die Wand zurückziehende Plattformen und glitschige Säulen findet Ihr auf der PS2 selten bis gar nicht. Ebenfalls GBA-exklusiv ist ein Menü mit Levelkarte, Gegnerstatistik und Gegenstands-Inventory, bei dem Ihr Euch gelegentlich bedient.

Am meisten Einfluss auf das Geschehen hat jedoch die aufgewertete Rolle Eurer Begleiterin Farah: Beim Modul steuert Ihr das Mädel nämlich auf Tastendruck selbst. Das ist zum Lösen diverser Rätsel auch zwingend nötig, denn mit Hilfe ihres Bogens aktiviert die Schönheit z.B. Schalter, die der Prinz trotz seines Doppelsprungs sonst nicht erreicht. *us*







GBA Nur zu Beginn ist der Prinz alleine unterwegs (links): Nach kurzer Zeit gesellt sich die tatkräftige Farah zu Euch (rechts), die Ihr ebenfalls steuert.





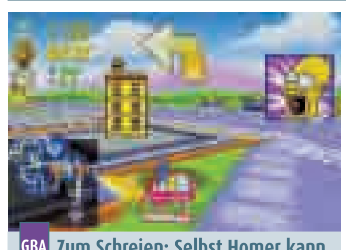
GBA Das gibt's nur auf dem GBA: das Menü inklusive Statistik-Bildschirm (oben) und echte Bosskämpfe.

Ulrich Steppberger



Der GBA-Prinz ist sein eigener Herr: Ubisoft packte weder eine schnöde Neuauflage des Original-Oldies drauf noch wurde der PS2-Cousin ohne Rücksicht auf Verluste umgesetzt. Trotz ihrer eigenen Ansätze kann die Handheld-Fassung allerdings nicht mit der Heimkonsolen-Fassung mithalten: So sehen Szenarien und Charaktere zwar ordentlich aus, lassen aber das letzte Quäntchen Qualität vermissen. Die Ergänzungen wie Extragegenstände lenken von der eigentlichen Hüpferei ab, die wiederum etwas zu nervig ausfällt: Durch die Steuerung von zwei Charakteren kommt zwar lobenswerter Pfiff ins Spiel, dafür müsst Ihr viele der langen Passagen mehrfach spielen, um überhaupt den richtigen Weg zu finden – wen das nicht stört, der erhält ein gelungenes Abenteuer.

The Simpsons Road Rage

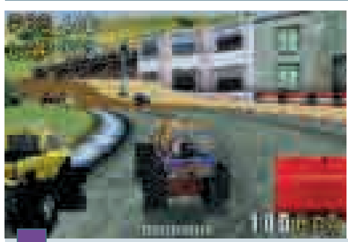


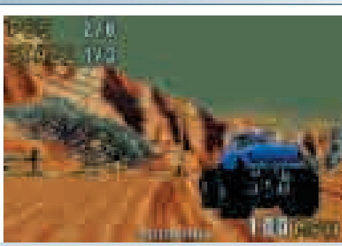
GBA Zum Schreien: Selbst Homer kann diese Leidensfahrt nicht mehr ertragen.

Auch auf dem GBA verdienen sich Homer und Co. in "Crazy Taxi"-Manier grünen Zaster. Neben der Hauptspielvariante 'Road Rage', in welcher Ihr Passagiere innerhalb eines Zeitlimits von Punkt A nach Punkt B fahrt, stehen noch folgende Modi zur Verfügung: 'Gib Gas' – Halte einen Gast mit wilden Objekt- und Autotreffern bei Laune, 'Sonntagsfahrt' – Erforsche Springfield ohne Zeitlimit, 'Missionen' – zehn verschiedene Herausforderungen müssen gemeistert werden und 'Kopf an Kopf' – packende Zweispieler-Wettkämpfe. Ihr wählt zwischen insgesamt vierzehn verschiedenen Charakteren (fünf zu Beginn wählbar), um in sechs Strecken (eine zu Beginn freigeschaltet) Euren Taxi-Service zu betreiben. Hört sich interessant an, doch all die guten Ansätze helfen nichts, wenn das Hauptspiel nichts taugt. Denn kaum losgefahren, erwartet Euch dilettantisch-unübersichtliche Optik: Üble weiße Kreise über den wartenden Fahrgästen sowie kaum auffindbare Zielorte nerven. Auch den nette Idee mit den Missions-Aufgaben langweilt, da Ihr keine Wegweisungen bekommt und die Suche so zur reinen Glücksache wird. Das haben die Simpsons nicht verdient! *rf*



Monster Truck Madness





GBA Netter Gag: Neben der Standardansicht (links) könnt Ihr auf eine Ego-Perspektive (rechts) umschalten – die ist noch flotter, aber dafür unübersichtlicher.

Ein ungewohntes Bild erwartet Raser im Startbildschirm von "Monster Truck Madness", prangt dort doch das Logo der Microsoft Games Studios – kein Wunder, stammt die Offroad-Flitzerei doch ursprünglich vom PC.

Auf dem GBA wurde die Vorlage etwas abgespeckt und mehr in Richtung Arcaderaser umgemünzt: Mit Eurem aufgemotzten Riesentruck geht's auf zehn Strecken in drei Kategorien (Stadionparcours, Etappenrennen oder normaler Rundkurs) mit Vollgas über Hügel und durch Kurven. Zwischendurch sammelt Ihr Extras auf, die Euer Fahrverhalten verbessern oder die Gegner triezen.

Optisch macht der Wahnsinn eine flotte und angenehm flüssige Figur, spielerisch ärgert Ihr Euch allerdings mit dem hohen Schwierigkeitsgrad und einer trägen Steuerung herum – ein solides Rennspiel ist's allemal. *us*



Sonic Pinball Party



GBA Wenigstens als Flippertisch zurück: Segas Kultfigur Nights.

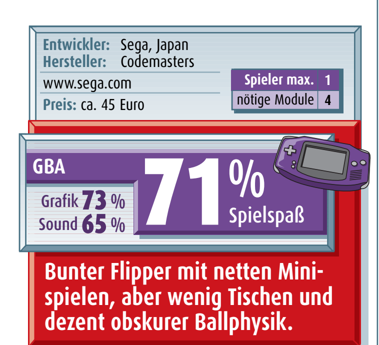


GBA Die Minispiele sehen simpel aus, gerieten aber durchaus anspruchsvoll.

Statt ihr Igel-Maskottchen direkt ins dritte Hüpfspiel-Abenteuer zu schicken, gönnt Sega dem stacheligen Star eine kurze Pause: In "Sonic Pinball Party" tretet Ihr nämlich stattdessen zu Flippermatches an. Im Arcade-Modus geht Ihr auf normale Punktejagd, während bei der Story-Variante bestimmte Ziele wie eine vorgegebene Zählerzahl innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden müssen. Insgesamt drei Tische stehen zur Wahl: Neben dem obligatorischen "Sonic"-Spielfeld feiern Sega-Fans ein Wiedersehen mit "Nights" und "Samba de Amigo".

Wer genug von Silberkugeln hat, züchtet im 'Chao Garden' ein knuffiges Tierchen oder betätigt sich bei drei schlichten Minispielen, die allerdings nur via Link funktionieren.

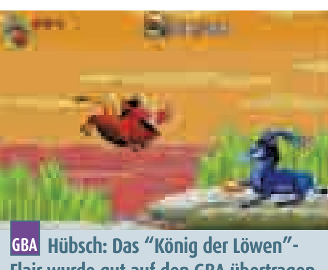
Das ganze sieht hübsch aus und unterhält trotz geringer Tischzahl eine Weile – sofern Ihr Euch mit der nicht vollkommen realistischen Ballpyhsik anfreunden könnt. *us*



König der Löwen



GBA Teamwork ist unerlässlich: Timon und Pumbaa auf Entdeckungstour.



GBA Hübsch: Das "König der Löwen"-Flair wurde gut auf den GBA übertragen.

Timon und Pumbaa, das kongeniale Duo aus Disneys weltweit erfolgreichstem Kassenschlager "König der Löwen", erwarten Euch in diesem humorvollen Abenteuer. Zu Beginn seid Ihr noch solo unterwegs, doch schon bald müsst Ihr im Teamwork arbeiten, um voranzukommen. Dabei weisen die zwei lustigen Hauptcharaktere verschiedene Fähigkeiten auf: Während Timon ein guter Wühler und Springer ist, trumpft Pumbaa mit 'tödlichen' Rülpsern und starker Kopfarbeit auf. Damit Ihr also alle Hindernisse und Herausforderungen meistert, müsst Ihr geschickt zwischen den beiden Protagonisten wechseln. Nette Features sind: fünf verschiedene Bonus-Levels und erste Filmschnipsel des neuen "König der Löwen"-Streifens, welcher voraussichtlich im nächsten Jahr in unseren Kinos anlaufen wird. Ein wunderschön inszeniertes Hüpf-Abenteuer, welches nicht nur, aber hauptsächlich die jüngeren Zocker anspricht. *rf*





Findet Nemo

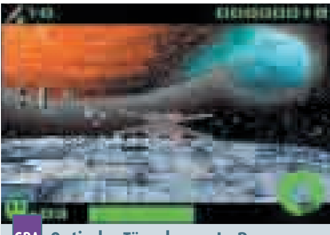

GBA Gut getroffen: Kenner des Films fühlen sich hier sofort heimisch.

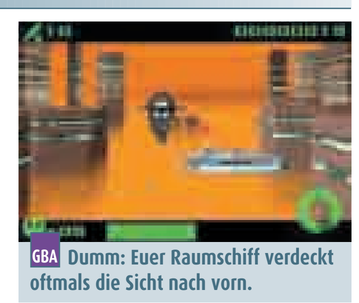

GBA Nicht aufhalten lassen: Die 3D-Schwimmereien sorgen für Kurzweil.

Mit einem Einspielergebnis von über 337 Millionen Dollar ließ Pixars Digital-Streifen selbst Hochkaräter wie "Matrix Reloaded" hinter sich. Kein Wunder also, dass THQ dem titelgebenden Clownfisch nun einen GBA-Auftritt spendiert. Im kindgerechten Schwimm-Abenteuer begleitet Ihr Nemo und seinen Papa Marlin durch insgesamt zwölf Unterwasser-Levels. Während sich die meisten Szenarien strikt an 2D-Hüpfereien orientieren, streut Handheld-Experte Vicarious Visions gelegentlich kleine Minispiele ein: Mal sollt Ihr per Memory-Einlage Filmbilder freischalten, mal durch dreidimensionale Tunnel tauchen. Reißt "Findet Nemo" somit spielerisch kaum Bäume aus, sammelt die kunterbunte Verpackung einige Pluspunkte. Schade bloß, dass der Spaß wegen arg simplem Schwierigkeitsgrad recht schnell vorbei ist. *tk*



Star Wars: Flight of the Falcon


GBA Optische Täuschung: In Bewegung sieht der Falke ziemlich armselig aus.


GBA Dumm: Euer Raumschiff verdeckt oftmals die Sicht nach vorn.

Die Geschichte der "Star Wars"-Versoftungen ist eine Geschichte voller Missverständnisse: Selten reichte ein Konsolen-Titel an die Genialität der Kino-Vorlage heran. Demnach passt "Flight of the Falcon" perfekt ins negative Gesamtbild: Am Steuer des legendären Millenium Falken (später stehen weitere Vehikel zur Verfügung) gondelt Ihr durch 14 Missionen und ballert, bis der Daumen glüht. Anders als beim offensichtlichen Konkurrenten "Wing Commander" bewegen sich GBA-Piloten jedoch nicht frei durch die 3D-Galaxie, vielmehr folgt Ihr einer vorgegebenen Flugroute. Noch enttäuschender: Dank grobschlächtiger Grafik lassen sich angreifende Feind-Raumer zumeist nur mit der Lupe erkennen. Die hakelige Steuerung tut schließlich ihr Übriges, um die Weltraumschlacht im Wertungs-Nirvana zu versenken. *tk*



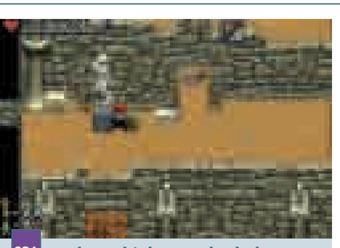
Mega Man Zero 2


GBA Selbst unter Wasser muss sich Zero gegen üble Zeitgenossen wehren.

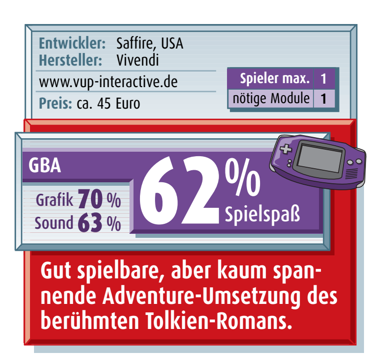
Nach dem ersten Action-Adventure-Teil von "Mega Man Zero" dürft Ihr nun erneut in die Haut des legendären 'Zero' schlüpfen. Ein Jahr ist vergangen, seit die hübsche Wissenschaftlerin Ciel die Hilfe des legendären Reploiden gesucht hat, um die Untergrundorganisation 'Neo Arcadia' zu besiegen. Nun arbeitet sie weiter daran, dass die Menschheit und Roboter in einer friedlichen Einheit zusammen leben können. Doch 'Neo Arcadia' hat andere Pläne: Gleich zu Beginn muss sich 'Zero' nur mit Schusswaffe und 'Z-Saber'- Schwert bewaffnet gegen eine wilde Horde Kampfmechs wehren. Nach dem ersten Endboss sackt Ihr jedoch leblos auf den Boden. Im Hauptquartier von Ciel und Co. werdet Ihr aufgepäppelt und mit Hakenschuss ("Bionic Commando" lässt grüßen) und Schield-Bumerang vollwertig ausgerüstet. Freut Euch auch auf die possierlich-nützlichen 'Cyber-Elf's' , riesige Endgegner, eine spannende Story und große Langzeitmotivation. Doch allgemein gilt trotz Batterie und Zweispieler-Modi die Warnung: "Mega Man Zero 2" gefährdet die Gesundheit Eures GBA, da der Schwierigkeitsgrad selbst Profis zur Weißglut treibt. Auch altgediente Macken (kein Ducken, Schuss nur in vier Richtungen) sind leider auch nach fünfzehn Jahren immer noch omnipräsent. *rf*



The Hobbit


GBA Säulen schieben und Schalter umlegen: Die Aufgaben wiederholen sich ständig.

Tolkien-Videospiele bis zum Abwinken: Wer nach "Herr der Ringe" von behaarten Quadratlatschen noch nicht genug hat, darf den dazugehörigen "Hobbit" nun solo durch den gleichnamigen Roman lenken. Den Helden kennt Ihr zumindest aus dem Kino: Bilbo Beutlin wandert einen linearen Pfad durch Mittelerde, um den Schatz des Drachen Smaug zu bergen.
Dabei kraxelt Ihr durch allerlei Höhlen, Gebirge und Festungen, in denen einfache Rätsel warten: Schiebt Felsblöcke auf Bodenplatten und drückt die versteckten Schalter, dann öffnen sich Tore und Kletterwände erscheinen – über die meisten Lösungen braucht Ihr nicht mal nachdenken. Kniffliger sind Suchaufgaben, die Euch Passanten stellen: Mangels Hinweisen hilft da nur stupides Ablaufen der Umgebung.
Die vielen Kämpfe gegen Raubtiere und Fledermäuse sind öde, Ihr kloppt einfach nur drauf. Zum Glück ist das Abenteuer so kompakt und simpel, dass Hänger selten sind: Als straffe Zusammenfassung zum Nachspielen macht "The Hobbit" für Fans deshalb Sinn. Abenteurer mit spielerischem Anspruch besorgen sich aber besser "The Legend of Zelda" oder "Golden Sun", die fordern Euren Grips weit mehr. *oe*





SEARCH: Musik liegt in der Luft – coole Remixes zum Download

In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt.

Diesmal bringen unsere Links Eure Ohren zum Klingen: Im Web finden sich nämlich einige Sammelstellen, an denen begabte Komponisten Neuinterpretationen von klassischen Heimcomputer- und Videospielmusiken veröffentlichen – und das ganz ohne Kosten für willige Hörer. *us*

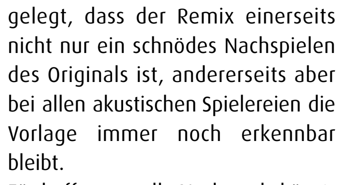
OverClocked ReMix

http://www.ocremix.org

Was ursprünglich als kleine Nebenbeschäftigung zum gleichnamigen Web-Cartoon begann, hat sich inzwischen zur Hauptattraktion gemausert: Auf 'OverClocked ReMix' tummeln sich inzwischen über 1.000 MP3-Songs aller Spielarten – nahezu jedes System von Game Boy bis Xbox ist mit frischen Interpretationen entsprechender Spiele vertreten, ganz zu schweigen von Heimcomputern, PCs und Spielhallenklassikern.

Wie beim C64-Kollegen (siehe rechts unten) landet nicht jeder eingereichte Beitrag automatisch im Download-Bereich, sondern muss erst die Qualitätskontrolle passieren – neben selbstverständlichen Grundbedingungen (keine geklauten Ideen usw.) wird vor allem Wert drauf gelegt, dass der Remix einerseits nicht nur ein schnödes Nachspielen des Originals ist, andererseits aber bei allen akustischen Spielereien die Vorlage immer noch erkennbar bleibt.

Für hoffnungsvolle Nachwuchskünstler wurde zudem eine Abteilung mit den wichtigsten Einsteigertipps angelegt: Hier findet Ihr nicht nur Grundlagen, mit welchem Material es sich am besten arbeitet, sondern auch Links und Besprechungen von passender Hard- und Software.





www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

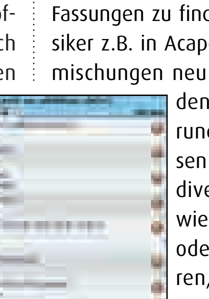
hvsc.c64.org: Hinter der obskuren Abkürzung verbrigt sich das ultimative Archivierungsprojekt einer Gruppe C64-Liebhaber: In der 'High Voltage'-Sammlung findet Ihr fast alle alten Melodien aus Spielen und Demos in der ursprünglichen 'SID'-Form, die sich mit Hilfe spezieller Player originalgetreu auf PCs abspielen lassen. Dazu erfreuen zahlreiche gesammelte Anekdoten der Originalkomponisten neugierige Zeitgenossen – wie kam damals welche Idee zustande?

www.kohina.com und **www.gamingfm.com:** Hinter diesen Adressen verbergen sich Internet-Radios, die ausschließlich Musik mit Spielebezug senden. Während die Kohina-Truppe vor allem ältere Konsolen und Heimcomputer in Originaltönen aufspielen lässt, bietet Gaming FM auch moderne Töne und die Möglichkeit, nur bestimmte Hardwaregruppen anzuhören. Achtung: Für halbwegs gute Klangqualität solltet Ihr mit einem Breitbandanschluss ausgestattet sein.

Remix.Kwed.Org

http://remix.kwed.org

Im Gegensatz zu 'Overclocked' hat sich diese Remix-Seite auf ein System spezialisiert – den C64. Ob allerdings bekannte Rob-Hubbard- oder Martin-Galway-Songs neu bearbeitet und interpretiert werden, ist nebensächlich, solange die Qualität stimmt. Wer seine Arbeit dort veröffentlicht sehen will, muss nämlich erst vor den Augen des gestrengen Webmasters bestehen. Der sorgt nicht nur dafür, dass formelle Dinge wie die Angabe des Ursprungsmaterials eingehalten werden, auch ein Minimum an Innovation und technischem Handwerk gehört zur Qualifikation dazu. Positiver Nebeneffekt für Besucher der Seite: Was auch immer Ihr dort downloadet, eine völlige Akustik-Katastrophe bleibt Euch auf jeden Fall erspart. Vielmehr sind neben ordentlichen Dancefloor-Remixes auch reichlich originelle Fassungen zu finden, in denen Klassiker z.B. in Acapella- und Dixie-Abmischungen neu interpretiert werden. Die inzwischen rund 1.000 Songs lassen sich bequem nach diversen Kategorien wie Originalkomponist oder Remixer sortieren, dazu gibt's auf Wunsch die SID-Vorlage als direkten Vergleich.



Zophar's Domain

http://www.zophar.net/music.html

In einer Unterabteilung einer der größten und ältesten Emulator-Webseiten verbirgt sich eine Unzahl an gerippten Songs diverser Kultkonsolen. Neben einer kaum überschaubaren Zahl an Super-Nintendo-, NES-, Mega-Drive- und Master-System-Klängen finden sich auch exotischere oder unerwartete Vertreter: So stammt eine Hand voll Musik vorzugsweise aus PSone/PS2-Rollenspielen, auch das Japan-only-Gerät PC-Engine fand Beachtung.

Um die aus den Modulen bzw. CDs extrahierten Songs zu genießen, benötigt Ihr in der Regel spezielle Software, aber auch hier werdet Ihr bei Zophar fündig: Hilfreiche Links verweisen Euch zu Fundstellen der passenden Abspielroutinen.

Besonders viel Aufwand wurde für die Game-Boy-Musik betrieben: Die liegt nämlich nicht einfach als schnöder Datenhaufen vor, sondern wurde in ein lauffähiges Datenformat gewandelt. Wer also die nötige Hardware oder einfach einen Emulator hat, legt das virtuelle Modul ein und lauscht dann nostalgischen Klängen.



97,84 Prozent

Normal schreib' ich ja nur Leserbriefe, wenn ich Kritik üben will. Aber bei Eurer Zeitschrift gibt es so gut wie nix zu meckern, ist mit Abstand das göttlichste Stück eines Videospiel-Informationsblatts. Ein Abo auf Lebenszeit habt Ihr von mir bis zum (hoffentlich nie kommenden) Ende schon mal sicher.
Auf Eure Tests kann man sich wirklich zu 97,84 Prozent verlassen, sie sind erstklassig geschrieben, und die Blattqualität ist superb. Ach so, die neue Internetseite ist auch genial! Jetzt noch ab und zu ein schönes Poster wie zu alten Zeiten (das "Bloody Roar"-Poster hängt immer noch an meiner Wand) und Ihr erhaltet von mir fette 99%.
Und jetzt der eigentliche Grund für meinen Brief: Bringt Ihr noch den Test zu "Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses"? Und bitte sagt nicht schon wie eine andere Zeitschrift, dass das Spiel nicht gefragt sei (wär' echt 'ne lausige Ausrede). Ich finde jeder, der etwas für Rollenspiele übrig hat, sollte mal ein Blick drauf werfen.
Ein Leser bis zur letzten Ausgabe!

Anonym, via E-Mail

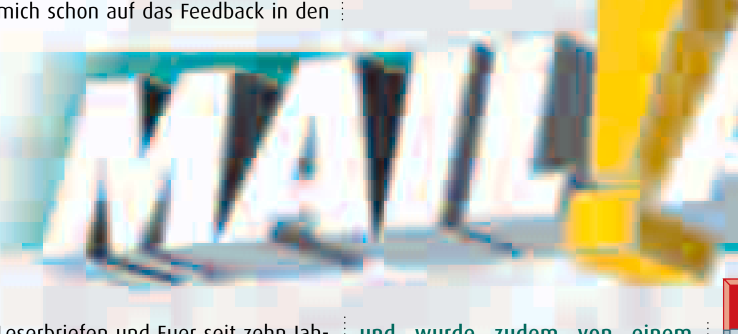
Danke für die Blumen und die attestierte Verlässlichkeitsquote. Das reicht uns aber nicht und so gibt's in der nächsten Ausgabe auch prompt ein schickes Poster zu einem aktuellen Toptitel – die 99 Prozent sollten uns daher sicher sein! Zu "Yu-Gi-Oh!": Wir sagen niemals nie...

"Jak 2"-Wertung

Ich bin MAN!AC-Leser seit dem ersten Heft, habe gesehen, wie Ihr stilsicher damals die Video Games überholt habt und sehe gerade, wie Ihr ebenso stilisicher von einem Konkurrenzmagazin überholt werdet...
Konstruktive Kritik? Bitte sehr: Einen so wichtigen und von vielen herbeigesehnten Test wie den von "Jak 2: Renegade" einem Gasttester zu überlassen, der ihn dann auch noch dermaßen verbockt, ist schlicht unglaublich! Ja, ich weiß, getestet von 'Altmeister' Robert Bannert – aber was soll das? Sind die Konkurrenztester auf den Kopf gefallen, oder wollt Ihr Euch einfach profilieren? Ich freue mich schon auf das Feedback in den Leserbriefen und Euer seit zehn Jahren gewohnt starres und stures "Wir-stehen-dazu-und-wenn-der-ganze-Rest-der-Welt-es-für-top-hält."
Zweitens: Bitte ändert endlich die grauenhaften Tester-Karikaturen, die ziehen Euch sowas von runter: Hat die irgendein Spezi, der sich für künstlerisch begabt hält, verbrochen, oder hat da jemand seriös Geld damit verdient? Erinnert auf jeden Fall an Schülerzeitungsillustrationen. Das passt nicht zusammen mit Eurem geschliffenen Deutsch (denn formulieren könnt Ihr alle prima) und dem sonst professionellen Layout. Ich kenne keinen von Euch persönlich, aber die grottigen Bildlein machen mir so manchen MAN!AC unterbewusst verdammt unsympathisch (Stichwort Gummipuppe und "Pikmin"). (...)
Ach ja, meine Systeme momentan sind PS2 und Xbox, hatte aber seit 1979 so ziemlich jede Konsole kürzer oder länger in Besitz.

Thomas Spachtholz, via E-Mail

Wo liegt Dein Problem? "Jak 2: Renegade" hat mit 81 Prozent eine hohe Wertung bekommen und wurde zudem von einem äußerst erfahrenen wie kompetenten (seit gut neun Jahren in der Branche) Redakteur getestet. Und natürlich stehen wir zu unseren Wertungen: Wir legen nämlich ausführlich unsere Gründe für eine Beurteilung dar und kommen dem Leser nicht mit so aussagekräftigen Floskeln wie 'Grafik super – Spiel super!'. Was bei uns zählt, sind Spielspaß und der Vergleich zu ähnlichen Produkten auf allen Plattformen. Wir vergeben schonungslose, systemübergreifende Kaufempfehlungen – auch wenn sich manch' alleiniger PS2-, Xbox- oder Gamecube-Fan auf den Schlips getreten fühlt. Die große Mehrheit unserer Leser stört sich nicht an unseren Redakteurs-Figuren oder findet sie sogar ganz schmuck. Wer uns live und ohne Comic-Verkleidung sehen will, schaut auf die Jubiläums-DVD.



KOTOR-Lokalisation

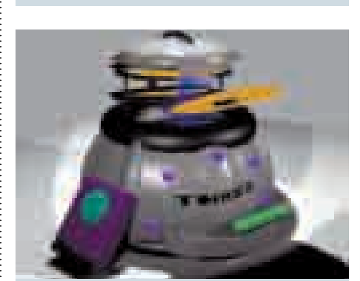
Vorneweg liebe Grüße an die Redaktion und mein Kompliment für die durchgehend hohe Qualität der MAN!AC. Eine kleine Beschwerde habe ich dann doch – zwar eher an die Adresse der Hersteller/Vertreiber als an Euch, aber trotzdem habe ich ein paar Anmerkungen zur deutschen Lokalisation von "Star Wars Knights of

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de


Viktor Kölbig, 17 Jahre, daddelt an der PS3 nur noch via Virtual-Reality-Brille und Datenhandschuh – Controller werden überflüssig.

Retro-Design: der Nintendo Zeptar von Torben Niemann.


Technisch: Guido Jüngers 'Nintendo Fusajiro'-Entwurf.


Die Lichtstrahlen der Kopflampe verraten die Position der Wache.


Sinnvoll: Valentin Boczkowskis Xbox 2 ist abwärtskompatibel.

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.12

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 10/03 ging es um die MAN!AC Musik-CD. Wir fragten, ob Ihr die Scheibe genial findet oder ob wir Euren Geschmack und Euer Portmonee überstrapaziert haben. Hier das Ergebnis:

- A: Die Musik-CD ist genial – wann kommt endlich die zweite? (73%)
- B: Ganz passabel, die Titelauswahl könnte allerdings besser sein. (17%)
- C: Gefällt mir nicht und mehr hat's auch gekostet. (10%)

the Old Republic". So schlimm wie die von "Final Fantasy 10" ist sie zwar nicht, schließlich gibt's – für mich zumindest – ja keine PAL-Balken und andere Probleme auf der Xbox dank des 60Hz-Modus. Dennoch gibt's genügend kleine Lokalisations-Wehwehchen, als da wären: stehende englische Phrasen falsch übersetzt; Rechtschreibfehler in den Untertiteln; Untertitel anders übersetzt als der gesprochene Dialog; Untertitel eines anderen Dialogs gezeigt; gesprochener Dialog gar nicht übersetzt (englische Originalstimme zu hören). Insgesamt hatte ich bisweilen den Eindruck, Bioware/LucasArts hätten SNK die Übersetzung aufgetragen, die in gewohnt glorreicher Manier fantasievolle Texte erfinden...

Und das ist auch der Punkt meiner 'Beschwerde'. Wenn man schon dazu gezwungen wird, ein Spiel in einer übersetzten Fassung zu spielen (weil man nicht auswählen kann, in welcher Sprache man spielen will), dann sollte diese Lokalisierung in einer Qualität erfolgen, dass man gerne bereit ist 60 Euro dafür hinzublättern. Ein wenig über den Tisch gezogen komme ich mir nämlich schon vor, selbst wenn ich "Knights of the Old Republic" durchgespielt habe, und es tatsächlich eines der besten Spiele der letzten Zeit ist. Aber auch gerade deswegen stört mich dieser durchaus vermeidbare Mangel (einmal Korrekturlesen hätte es wohl schon getan), vor allem, wenn er sich in Tests nicht widerspiegelt, da die englische oder amerikanische Fassung getestet wird. So kaufte ich etwas unvorbereitet die deutsche, anstatt der UK-Fassung. In Zukunft werde ich mich wohl auf letztere beschränken, denn eine bessere Qualität der Umsetzungen ist wohl nicht zu erwarten.

Franziska Scheu, via E-Mail

! Mit Deiner harschen "KOTOR"-Lokalisierungs-Kritik tust Du dem "Star Wars"-Rollenspiel-Abenteuer etwas Unrecht. Natürlich sind Übersetzungs- und Rechtschreibfehler unschöne PAL-Erscheinungen. Aber Du darfst den enormen Lokalisations-Aufwand des Mammut-RPGs nicht vergessen – Electronic Arts ließ sich das etwa 250.000 Euro kosten! Bei der Fülle an Sprache und Text lassen sich einzelne Fehler nun mal nicht ausschließen. Nichtsdestotrotz haben wir Konsumenten ein Anrecht auf hochwertige PAL-Fassungen. Spiele mit einstellbarer Sprache und Bildschirmtexten sind daher unserer Meinung nach die beste Lösung.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Tipps&Tricks-Onkel Max hat bei einer seiner nächtlichen Cheatsessions doch glatt die Wechstaben verbuchselt. Der Minitipp rechts auf Seite 92 funktioniert bei "Disney's Prinzessinnen" und nicht wie angegeben bei "Stuntman".

MEA CULPA: Im Infokasten des "Splashdown 2"-Tests haben sich einige Fehler eingeschlichen. Hier die korrekten Daten: Entwickler – Rainbow Studios; Hersteller – THQ; Website – www.thq.de

MEA CULPA: Im Games Guide 2003 sind die PS2/Xbox-Wertungen von "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft vertauscht.

UPDATE: "Time Crisis 3" ist für 20 Euro mehr auch mit GunCon 2 erhältlich.

Konsolen-Dumping

Jetzt ist es amtlich: Der Gamecube-Preis wurde auf 99 Euro reduziert! Damit ist er günstiger als der Game Boy Advance SP! Ist es nach der Preissenkung eigentlich ungerechtfertigt, folgende These aufzustellen: 'Der Gamecube ist gescheitert und der Ausverkauf hat begonnen.' (...)

Wieso verscherbelt man Hardware zu derart niedrigen Dumpingpreisen? Schaut man sich den Preisverfall von Gamecube, Xbox und PS2 an, muss man sich doch als Käufer der ersten Stunde vollkommen verschaukelt vorkommen. Stattdessen sollte man doch besser die Preise der völlig überteuerten Software senken. Stolze 60 Euro für ein Spiel sind schlicht und ergreifend Wucher. Es ist an der Zeit, solche fragwürdigen Preisstrategien zu überdenken. Wie heißt es doch so schön: 'Software sells Hardware'! Konsolen sind lediglich Mittel zum Zweck und der heißt 'Spielen'. Deswegen liebe Hersteller macht doch bitte Eure Software-Produkte billiger und unterlasst es in Zukunft, die Konsolenpreise innerhalb kürzester Zeit drastisch zu senken.

(...) Zwar dürften die Hardwarepreise der nächsten Konsolengeneration aufgrund der enormen Konkurrenz-Situation schon sehr knapp kalkuliert sein, aber sicherlich wird es trotzdem nach absehbarer Zeit zum Preisverfall kommen. Eine Konsole wird sich nun mal durchsetzen und die beiden anderen Konkurrenten wollen schließlich nicht hinterherlaufen – die Folge: die Hardwarepreise purzeln. Deswegen mein eindringlicher Appell an alle, die mit dem Gedanken spielen, sich Playstation 3, Gamecube 2 oder Xbox 2 gleich am ersten Tag zu kaufen: Lasst es, denn Ihr werdet es spätestens nach der ersten Preissenkung bereuen! **Florian Nees, via E-Mail**

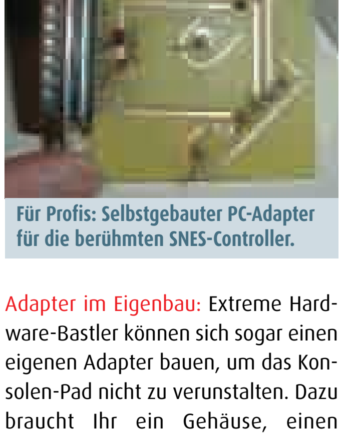
KNOWHOW


Der für USB umgebaute 'Arcade Stick' von Sega kostet bei Wolfsoft 40 Euro.

Gute Verbindung: Joypads am PC


Teuer, aber ungeschlagen: Die 'Dragon PC Power Box' kostet 25 Euro.


Kompakt: Der 'GamePad Converter Xbox-USB' ist ein simples Kabel.


Für Profis: Selbstgebauter PC-Adapter für die berühmten SNES-Controller.

Wer mit dem Laptop bewaffnet auf Geschäftsreise fährt oder an der Uni seine Daten tippt, kann nicht auch noch eine Konsole unter den Arm klemmen. Ist der Game Boy die einzige Lösung? Nein, denn mit Emulatoren lassen sich Eure liebsten CD-Spiele für PSone und PC-Engine sowie freigegebene Oldies für Homecomputer & Co. auch auf dem PC zocken. Einige aktuellere Titel gibt es sogar als prächtige Win-Version, etwa "Metal Gear Solid 2" oder "Rayman 3". Was fehlt, ist allerdings das korrekte Joypad, denn nur mit authentischem Controller stellt sich relaxte Videospielstimmung ein. Zum Glück gibt's drei Möglichkeiten, allerlei Konsolen-Pads an den PC zu stöpseln.

USB-Adapter: Für alle neueren Konsolenpads, z.B. von PS(2), Xbox, Gamecube, Dreamcast und Saturn, kauft Ihr Adapter mit USB-Stecker. Die Installation klappt selbst bei Einsteigern problemlos und es werden alle Funktionen wie Dual-Shock und Analogstick umgesetzt. Wichtig ist aber nicht nur die Hardware, sondern auch ein guter Treiber: Bei manch älteren Modellen wird der zweite Analogstick als Schubkontrolle, statt Steuereinheit umgesetzt – diese Adapter solltet Ihr meiden. Optimale Ergebnisse erzielten wir mit dem 'USB PC Dragon PC Power Box' für PS(2), dem Kabel 'GamePad Converter Xbox-USB' und der 'Skillz Cube Connection': Je nach Produkt zahlt Ihr 15 bis 25 Euro.

Umbau: Jedes Original-Pad mit digitalen Steuerelementen könnt Ihr auch selbst umbauen, damit es auf dem PC läuft – mit Bohrer, Feile und etwas Löt-Erfahrung ist das gar nicht so schwer! Ihr besorgt Euch einfach ein günstiges USB-Joypad für den PC, baut die Elektronik aus und verbindet deren Knopf-Kontakte mit denen auf der Platine im Original-Pad. Wenn die zusätzliche Platine nicht mehr ins Pad passt, besorgt Ihr Euch bei Conrad & Co. dafür ein externes Plastikgehäuse. Ganz nach Euren Wünschen kommen dann bis zu zwei Kabel aus dem Pad, eins für die Konsole und das andere für den PC.

Dieses Multinorm-Pad dürft Ihr aber nur abwechselnd an den beiden Spielmaschinen betreiben, sonst sind technische Schäden und Fehlfunktionen nicht auszuschließen. Wenn Ihr Euch den Umbau nicht zutraut, könnt Ihr Euch an einen Spezialisten wie www.wolfsoft.de wenden – die erledigen diese lästige Arbeit gern für Euch!

Adapter im Eigenbau: Extreme Hardware-Bastler können sich sogar einen eigenen Adapter bauen, um das Konsolen-Pad nicht zu verunstalten. Dazu braucht Ihr ein Gehäuse, einen Stecker für die Parallel-Schnittstelle am PC und eine Buchse für den Joypad-Stecker – etwa von einem Verlängerungskabel, Mehrspieler-Adapter oder einer kaputten Konsole. Auf einschlägigen Internetseiten findet Ihr Bastelanleitungen und Verkabelungspläne für fast jeden Oldie-Controller. Einen Überblick verschafft www.arcadecontrols.com, dort findet Ihr auch die nötigen PC-Treiber: Klick im Menü links auf 'Alternatives'. *oe*


Zwei Analogsticks (links) und das Steuerkreuz: Ein guter Treiber sollte alle Pad-Funktionen umsetzen.

100Hz-Pistole

Lik-Sang.com verkauft die erste Fremdherstellerwaffe für die Xbox, die mit 100Hz-Fernsehern kompatibel ist. Alle TV-Modelle werden aber nicht unterstützt. Die '100Hz Light Gun' mit Autofeuer und Reload-Taste kostet 25 Euro.

Mehrspieler-Adapter

Wer auf dem Laptop hitzige "Bomberman"-Matches veranstalten will, besorgt sich einen Adapter für Playstation-Pads mit vier Anschlüssen: Der 'GamePad Converter 4x PSX' kostet 45 Euro und unterstützt auch Lenkrad-Controller. Bei Dual-Shock-Pads fungiert der rechte Analogstick allerdings als Schubkontrolle, Solisten wählen deshalb die 'Dragon Box'.

Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 11/03: Controller-Innereien
  So funktionieren Konsolen-Pads
- MANIAC 10/03: Über den PC ins Netz (2)
  Mit der PS2 durch die Firewall
- MAN!AC 09/03: Über den PC ins Netz
  PC und Konsole teilen das Internet
- MAN!AC 08/03: Online-Spaß
  Per USB-Adapter ins Internet

Extreme Action Controller

Logitechs 'Extreme Action Controller' eignet sich mit seiner Bumerangform bestens für größere Hände. Das silberne Edel-Pad mit vergoldeten Kontakten kann auch dank gutem Tasten-Druckpunkt und Kunstleder-Einlagen überzeugen.

Hersteller:	Logitech
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 25 Euro

Ergonomisches PS2-Pad mit ungenauem Steuerkreuz, Turbo-Tasten und vergoldeten Kontakten. Gute Verarbeitung und präzise Buttons gefallen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

USB Headset

Der hochwertige Nachfolger des "SOCOM"-Headsets trumpft mit 3-Meter-Kabel, verstellbarem Bügel und auswechselbaren Ohrpolstern (Samt, Kunstleder, Schaumstoff) auf. Neben Sonys "SOCOM" wird das Headset auch von "SWAT" und Konamis "Karaoke Stage" unterstützt.

Hersteller:	Logitech
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 35 Euro

Ergonomischer Ersatz für das Original-Headset. Dank austauschbaren Ohrpolstern und Rauschunterdrückung ein rundum gelungener Nachfolger.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

e-Shock 2

Der 'e-Shock' liegt gut in der Hand, besitzt allerdings ein lausiges Steuerkreuz und lange Druckwege. Leichtgängige Analog-Sticks, Autofeuer-Funktion sowie gute Rutschfestigkeit können das nur halbwegs wettmachen.

Hersteller:	e-best
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 13 Euro

Preiswerter Controller mit komplett gummierter Oberfläche und schwammigem Digi-Kreuz. Die Analog-Sticks und die Verarbeitung sind überdurchschnittlich.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

e-Wheel

Zwar findet das griffige 'e-Wheel' an PS2, Gamecube, Xbox und PC schnell Anschluss, doch die schlechte Anordnung der Schultertasten, das labbrige Steuerkreuz sowie die schlechte Lenkposition überzeugen nicht. Allerdings kann die Lenkempfindlichkeit in drei Stufen (30°, 60°, 90°) sowie die Anordnung der Hand- und Fußpedale geändert werden. Leider sorgt das große Spiel des Steuerrads für träge Lenkreaktionen.




Hersteller:	e-best
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 40 Euro

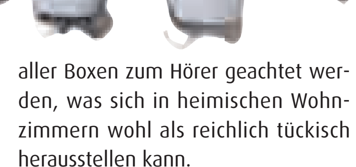
Günstiges Einsteiger-Lenkrad für alle Konsolen samt Schaltwippen und Fußpedalen. Träges Fahrverhalten und unergonomische Lenkposition sorgen aber für Frust.

MAN!AC Wertung 

ZUBEHÖR

X-620

Nach dem hervorragenden Z-680 (Ausgabe 08/03) zielt Logitech nun auf das untere Preissegment ab. Leider blieben dabei der Digital-Decoder sowie optische und koaxiale Eingänge auf der Strecke. Konsoleros müssen deshalb auf Dolby Digital, ProLogic und DTS komplett verzichten. Nur ein PC mit entsprechender Decoder-Soundkarte kann den 6.1-Sound der Anlage über drei Klinkenstecker herauskitzeln.
An PS2, Xbox und Gamecube schließt Ihr den X-620 via Cinch-Adapter (zwei Kanäle) an. Dabei bleibt leider nur ein simples Stereo-Signal übrig, das zumindest klanglich und dank einer Spitzenleistung von 140 Watt auch mit ordentlich Wumms überzeugt.
Die Satellitenboxen eignen sich für Tisch- wie für Wandmontage. Ein Lautsprecher fungiert als Zentrale: Hier finden sich Lautstärkeregler, Netzschalter und alle Anschlüsse (dreimal Klinke). Die Anlage lässt sich weder einpegeln noch können Bässe oder Höhen angepasst werden. Im Betrieb muss auf gleichen Abstand aller Boxen zum Hörer geachtet werden, was sich in heimischen Wohnzimmern wohl als reichlich tückisch herausstellen kann.



So hat sich Logitech mit dem X-620 kaum einen Gefallen getan: Das System ist vielleicht eine Alternative für soundhungrige PC-User, Konsolen-Fans werden mit dem größeren Z-680 besser bedient.

Hersteller:	Logitech
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 120 Euro

Preiswertes Soundsystem ohne Digital-Decoder und -Eingänge. Der gute Klang kann aber nicht über den fehlenden Surround-Sound hinwegtäuschen.

MAN!AC Wertung ✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

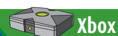
Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LENKRÄDER

Driving Force	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓

SONSTIGES

Scorpion 3 (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Flight Stick (NGC)
Hersteller: Blaze	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Top-Lightgun dank günstigem Preis, Handlichkeit und 100-Hz-Kompabilität.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

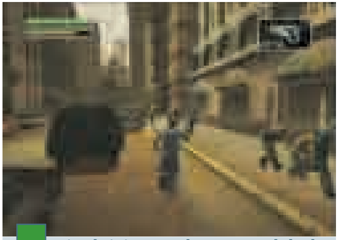
 Playstation 2  Xbox Gamecube



FREEDOM FIGHTERS

Freiheitsschummler:
Kaum ist die Gamecube-Version von "Freedom Fighters" auf dem Markt, gibt es auch schon Cheats für die in Ausgabe 10/03 getestete Xbox-Variante der sozialistischen Schießerei. Gebt die aufgelisteten Tastensequenzen während des laufenden Spiels ein. Um einen Cheat wieder auszuschalten, führt Ihr die Combo ein weiteres Mal aus.

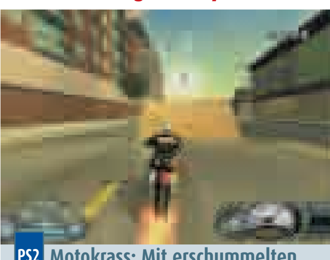
blinde Gegner
Y A X B B ←
Speed-Modus
Y A X B B ↓
Flug-Modus
Y A X B X ↑
volles Charisma
Y A X B A ↓
Heavy Gun
Y A X B Y ↓
Wiederauferstehung
↑ ↓ Schwarz Weiß
Rifle
Y A X B Y ↑
Raketenwerfer
Y A X B Y ←
Shotgun
Y A X B B ↑
Sniper Rifle
Y A X B Y →
NailGun
Y A X B A ←
Zeitlupe
Y A X B B →
unendlich Munition
Y A X B A →


XB Mit aktivierten Cheats wandelt Ihr entspannt durchs 'rote' New York.

FREESTYLE METAL X

Cheats für PS2 und Xbox:
Achtet bei der Eingabe dieser Cheats darauf, alle Buchstaben klein zu schreiben. Die Codes funktionieren sowohl für die Xbox- als auch für die PS2-Version.

alles Freischalten
iwantitall
alle Videos freischalten
watchall
alle 'Special Stunt Slots' freischalten
fleximan
alle Songs freischalten
hearall
alle Fahrer und Motorräder freischalten
dudemaster
alle Poster und Fotoslots freischalten
seeall
alle Outfits
johnnye
alle Levels und Events freischalten
universe
alle Tuningteile freischalten
garageking
1000000$ abstauben
sugardaddy

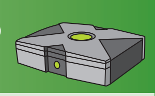

PS2 Motokrass: Mit erschummelten Superbikes gelingt Euch jeder Stunt.

SUPER BUST-A-MOVE

Eine andere Welt:
Um 'Another World' in "Super Bust-A-Move" freizuschalten, drückt Ihr im Titelbildschirm die folgende Kombination. Fungila und Katze könnt Ihr mit der zweiten aktivieren.

Y Digi-Pad ← Digi-Pad → Y
Y Digi-Pad → Digi-Pad ← Y

DUNGEONS & DRAGONS HEROES



Passwörter:
Haltet die linke Schultertaste gedrückt und betätigt gleichzeitig die Tasten **A** und **Y**. In die jetzt erscheinende Cheatbox tippt Ihr die folgenden Passwörter. Ihr erhaltet eine Auswahl an nützlichen Gegenständen oder klassische Cheats.

10x Gegengift
SPINROD
10x Berserkertrank
THOMAS
10x Eisblitz
ESKO
10x Feuerbombe
WEBER
10x Feuerflasche
BROPHY
10x Globentrank
WRIGHT
10x Weihwasser
CRAWLEY
10x Insektenpest
DERISO
10x Schlüsselset 1
SNODGRASS
10x Schlüsselset 2
KEIDEL
10x großer Heiltrank
THOMPSON
10x großer Willenstrank
GEE
10x mittlerer Willenstrank
LU
10x Hasttrank
UHL
10x Pyrokins
SMITH
10x Stab der Zerstörung
AUSTIN
10x Stab des Feuers
DELUCIA
10x Stab der Wunder
JARMAN
10x Stab des magischen Geschosses
MILLER
10x Stab der Reflexion
WHITTAKE
10x Stab der Schatten
DINOLT
10x Wurfaxt des Ruins
RAMERO
10x Wurfdolch
MOREL
10x Wurfdolch der Betäubung
BELL
10x Halcyon Wurfhammer
PRASAD
10x Wurfhammer
BRATHWAI
Unverwundbarkeit
PELOR
unendlich mystischer Willen
OBADHAI
Albtraum-Schwierigkeitsgrad
MPS LABS
Game Credits
CREDITS

ATV OFFROAD FURY 2

Jeep-Cheats:

Um zur Cheat-Eingabe zu gelangen, müsst Ihr Euch erst durch einige Menüs wursteln. Im 'Profil Editor' klickt Ihr auf 'unlock Items'. In dieser Liste findet Ihr weiter unten den Eintrag 'Cheats'. Hier benutzt Ihr Codes aus der folgenden Liste. Um einen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr ihn ein zweites Mal ein.

alle Strecken
TRLBLAZR
alle Spiele
GAMEON
komplettes Equipment
THREADS
alle Championship Events
GOLDCUPS
alle ATVS
SHWROOM
angriffslustige KI
EATDIRT
1.000 Profil-Punkte
GIMMEPTS
maximale Werte
GINGHAM
alle Fahrer
BUBBA
alle Tracks
ROADKILL
alles freischalten
IGIVEUP
San Jacinto Isles freischalten
GABRIEL
Wracks ein/ausschalten
FLYPAPER

Alte Geschichten:

Wenn Ihr noch einen Speicherstand vom ersten "ATV Offroad Fury" herumliegen habt, dürft Ihr damit eine zusätzliche ATV, den 'G-Ride' und ein dazu passendes Outfit, bestehend aus Anzug, Helm, Handschuhen, Stiefeln und Schutzbrille freischalten. Schiebt einfach die "ATV Offroad Fury 2"- DVD in Eure PS2, während sich die Memory Card mit dem Savegame vom ersten Teil im Slot befindet.

Ravage Talons:

Die coolen 'Ravage Talons ATVs' könnt Ihr freischalten, wenn Ihr den Trainigsparcours des Spiels erledigt. Von da an stehen Euch blaue, rote, grüne und gelbe Ravage ATVs zur freien Verfügung.

F-ZERO GX

Top-Beschleunigung:

Um in jedem Rennen Bestleistungen zu erreichen, solltet Ihr vorher den 'Customize'-Modus des Spiels ausreizen. Ihr könnt das Fahrverhalten Eurer Boliden an den jeweiligen Streckentyp anpassen, wenn Ihr den Zeiger im Maschinendiagramm nach rechts oder links verschiebt. Bei kurvenreichen Kursen mit wenigen Geraden ist eine Bewegung des Zeigers nach links zu empfehlen. Euer Renngleiter hat jetzt die bestmögliche Beschleunigung aus dem Stand heraus. Um ohne Geschwindigkeitsverlust durch Haarnadelkurven zu driften, solltet Ihr bei genannten Kurven mit der **L** und **R**-Taste arbeiten.

Hochgeschwindigkeit:

Falls Ihr einem Rennen auf einem Kurs mit vielen langen Geraden entgegenseht, ist die Einstellung des Leistung-Diagramms nach rechts angebracht. Zwar leiden Euer Beschleunigunspotenzial und Driftverhalten, dafür habt Ihr Euren Gleiter zur High-Speed-Rennsemmel frisiert. Versucht in Kurven der Ideallinie zu folgen und spielt Euren Geschwindigkeitsvorteil auf Geraden und in Röhren aus.

Big Blue Music Track:

Im oben erwähnten 'Customize'-Menü könnt Ihr den 'Big Blue Music Track' erwerben. Dazu führt Ihr im Shop für Ersatz- und Tuningteile die unten angegebene Kombination aus. Ein Akkord zeigt die korrekte Cheateingabe an. Jetzt könnt Ihr das Stück mit dem großen N für 99 Credits erstehen. Um die Musik zu hören, braucht Ihr jetzt nur noch die **Z**-Taste zu betätigen, wenn Ihr Euch auf einem Big Blue Track befindet

Z ← → ← Z Y X Z ← → ← →
Z X Z X Z

Schlangenlinien:

Wählt einen Gleiter mit einer möglichst hohen 'Grip'-Wertung und stellt ihn auf hohe Beschleunigung. Wenn Ihr auf einer langen Geraden seid, führt Ihr kleine Schlenker nach links und rechts aus, drückt dazu entsprechend die **L** und **O**-Tasten. Diese Schlangenlinien-Fahrweise beschleunigt Euren Untersatz zunehmend und bringt Euch Top-Rundenzeiten!

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Golfer-Legenden:

Im Optionsmenü der aktuellen "Tiger Woods"-Auflage findet Ihr den Eintrag 'Passwörter'. Hier könnt Ihr mit den Codes aus der folgenden Liste diverse illustre Stars der Golferszene freischalten.

Hamish "Mulligan" McGregor
DWLBY
Val Summers
BEVERLYHILLS
Takeharu "Tsunami" Moto
EMERALDCHAMP
Solita Lopez
SHORTGAME
Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
ERUPTION
Dominic "The Don" Donatello
DISCOKING
Edwin "Pops" Masterson
EDDIE
Cedric The Entertainer
CEDDYBEAR
"Yosh" Tanigawa
THENEWLEFTY
Erica Ice
ICYONE
Sunday Tiger
4REDSHIRTS
Ace Andrews
ACEINTHEHOLE
Travis Travoltino
TRAVELER

Kurs-Codes:

Ebenfalls mit Passwörtern könnt Ihr diese Kurse zugänglich machen. Wie gehabt gebt Ihr die Wörter im Optionsmenü ein.

Sherwood Targets 3 Holes
SHERWOOD TARGET
Downtown Brown
DTBROWN

Master-Codes:

Diese Passwörter lassen Euch sämtliche Kurse und Golfer mit 'All in one'-Cheats aktivieren. Auch diese Codes benutzt Ihr im Optionsmenü.

Alle Kurse
ALLTHETRACKS
Alle Golfer
CANYOUPICKONE
Alle Golfer und Kurse
THEKITCHENSINK

THE SIMPSONS: HIT & RUN

PS2-Cheats:

Haltet im Optionsmenü die Tasten **L1** und **R1** gedrückt. Jetzt könnt Ihr einen Cheat aus der folgenden Liste einsetzen.

Autos bei Kollision sprengen
▲ ▲ ■ ■
Unverwundbarkeit
▲ ✖ ▲ ✖
starke Beschleunigung
▲ ▲ ▲
Nacht-Modus
✖ ✖ ✖ ✖
keine Höchstgeschwindigkeit
■ ■ ■ ■
L3 lässt Auto springen
■ ■ ■ ▲
Geschwindigkeitsmesser
▲ ▲ ● ■
alle Bonuswagen freischalten
✖ ● ✖ ●

Xbox-Cheats:

Auf der Xbox haltet Ihr im Optionsmenü beide Schultertasten, damit Ihr die Cheats eingeben könnt.

Autos bei Kollision sprengen
Y Y X X
Unverwundbarkeit
Y A Y A
starke Beschleunigung
X X X X
Hupen lässt Auto springen
X X X Y
Geschwindigkeitsmesser
Y Y B X
alle Bonuswagen freischalten
A B A B

Gamecube-Cheats:

Habt Ihr die Version für Nintendos Wunderwürfel, müsst Ihr im Optionsmenü die Tasten **L** und **R** gleichzeitig gedrückt halten, um zur Cheateingabe zu gelangen.

Autos bei Kollision sprengen
Y Y X X
Unverwundbarkeit
Y A Y A
Starke Beschleunigung
X X X X
Hupen lässt Auto springen
X X X Y
alle Bonuswagen freischalten
A B A B

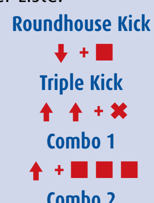
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



Multiplayer-Goodies:
Einige Mehrspieler-Arenen und etliche Multiplayer-Charaktere dürft Ihr im neuesten Konsolenausflug der Jägerin freispielen. Unsere Liste verrät, welche Missionen Ihr mit welcher Bewertung erledigen müsst, um Euch sämtliche Goodies zu verdienen.

Friedhof
Mission 2: Slayer Rating
Initiative
Mission 8: Slayer Rating
Quarry
Mission 11: Slayer Rating
männlicher Vampir
Mission 1: Professional Rating
weiblicher Vampir
Mission 1: Slayer Rating
Zombie-Skelett
Mission 2: Professional Rating
Zombie-Dämon
Mission 3: Professional Rating
Tara
Mission 3: Slayer Rating
Fledermausbestie
Mission 4: Professional Rating
Zombie-Teufel
Mission 4: Slayer Rating
Materani
Mission 5: Professional Rating
Psychopath
Mission 6: Professional Rating
Sid the Dummy
Mission 6: Slayer Rating
S&M-Sklave
Mission 7: Professional Rating
S&M-Mistress
Mission 7: Slayer Rating
Faith
Mission 8: Professional Rating
Zombiesoldat
Mission 9: Professional Rating
Kakistos
Mission 9: Slayer Rating
Abominator
Mission 10: Professional Rating
Chainz
Mission 10: Slayer Rating
Zombie-Gorilla
Mission 11: Professional Rating
Joss Whedon
Mission 12: Professional Rating
Chris
Mission 12: Slayer Rating

Jägerhandbuch:
Wenn Ihr mit Buffy oder Faith antretet, findet Ihr in Eurem Inventar das Handbuch der Jägerin. Hier könnt Ihr sämtliche im Spiel ausführbaren Special-Moves nachlesen. Die effektivsten Combos findet Ihr aber auch in unserer Liste.



Roundhouse Kick
↓ + ■
Triple Kick
↑ ↑ + ✖
Combo 1
↑ + ■ ■ ■
Combo 2
↑ + ✖ ✖ ✖
Rennattacke
(während eines Sprints)
■ ■ ↓ + ■
Wurf
✖ + ■

▪▪▪ MAN!AC ▪▪▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

ONIMUSHA TACTICS



Zusatzcharakter:
Der versteckte Charakter Oni taucht auf, sobald Ihr die 16 Stockwerke des 'Phantom Realms' gelöst habt.

POKÉMON RUBY & SAPHIRE

Exklusiv Pokémon Saphire:
Zusätzlich zum Kurzcheat in Ausgabe 09/03 gibt's diesmal einen Pokémon-Nachschlag. Nur wenn Ihr die 'Saphire'-Version von "Pokémon" Euer Eigen nennt, dürft Ihr das exklusive und extrem seltene Kyogre-Pokémon einfangen. Das antike Taschenmonster begegnet Euch nur ein einziges Mal: In der Höhle des Ursprungs in Sootopolis City. Ihr müsst das edle Vieh beim ersten Versuch einfangen, sonst ist es auf und davon. Aus diesem Grund solltet Ihr Euren 'Master Ball' zur Jagd benutzen, um sicher zu gehen.

Exklusiv Pokémon Ruby:
Natürlich dürfen auch die Besitzer der 'Ruby'-Version ein ganz spezielles Pokémon einsammeln. Auch das Groudon lebt in der Höhle des Ursprungs in Sootopolis City. Wie sein 'Saphire'-Kumpel ist Groudon extrem scheu und lädt nur ein Mal zur Hatz. Benutzt auch hier den Master Ball!

FINAL FANTASY TACTICS

Geheime Charaktere:
Insgesamt fünf geheime Charaktere warten in "Final Fantasy Tactics" darauf, von Euch mitgenommen zu werden. Bevor Ihr in diesem Kasten die genauen Standorte der Spezialkrieger durchlest, gibt es hier noch einige allgemeine Tipps.
Achtet immer darauf, noch einen freien Platz in Eurer Party zu haben, wenn Ihr einen Geheimcharakter zum Beitritt bewegen wollt. Sind alle Plätze belegt, verstreicht die Chance ungenutzt! Neben den fünf 'normalen' gibt es noch Semi-Geheimcharaktere. Diese schließen sich nach dem Zufallsprinzip an, wenn Ihr bestimmte Items benutzt.

Ezel:
Kurz vor dem Ende des Spiels müsst Ihr zu Ezel in seinen Caodan-Card-Shop reisen und dort die 'Gossip'-Option anwählen. Wenn Ihr die erste Mission, die Ezel Euch im früheren Spielverlauf aufbrummt, erledigt habt, gilt es jetzt, die Reconciliation-Mission zu erfüllen. Danach kommt der Hermetiker mit Euch.

Ritz:
Sobald Ihr "Final Fantasy Tactics" zum ersten Mal durchgepielt habt, bekommt Ihr Zugang zur 'Mortal Snow'-Mission. Nach dem erfolgreichen Abschluss des Abenteuers bietet sich die Fechterfrau Ritz der Truppe an. Sie durchschlägt mit ihrem Degen schwere Rüstungen, dezimiert die feindlichen Mana-Punkte und fischt anfliegende Pfeile aus der Luft.

Shara:
Nachdem Ihr das Grundspiel zum ersten Mal durchgezockt habt, dürft Ihr Euch an der Spezialmission 'A Maiden's Cry' versuchen. Danach eilt Ihr direkt zur nächsten Stadt! Nach einiger Zeit wird eine Zwischensequenz Sharas Einstand in Eure Party dokumentieren. Die resolute Scharfschützin hat schon einige essenzielle Fernkampf-Skills gemeistert. So pflückt sie Euren Feinden mit gezielten Schüssen einzelnen Rüstungsteile vom Körper oder verteilt die 'Doom'-Zustandsveränderung auf dem Spielfeld.

Babus:
Nach Eurem Sieg über den Endgegner wird die Mission 'Left Beind' zugänglich. Sobald Ihr diesen Auftrag erledigt habt, begebt Ihr Euch unverzüglich in die nächste Stadt und unterhaltet Euch mit Babus. Nach dem Gespräch habt Ihr die einzige Gelegenheit im Spiel, die Mission 'With Babus' anzuwählen und zu beenden. Jetzt kommt der Runenmeister mit Euch.

Cid:
Der mächtige Meisterrichter schließt sich Euch erst an, wenn Ihr alle 300 vorgefertigten Missionen des Spiels erledigt habt.

Game Tracks ABO

NUR FÜR KURZE ZEIT
ABO+CD
FÜR 39 EURO

12 AUSGABEN FREI HAUS
+
GAME TRACKS #1

Wenn Du jetzt ein MAN!AC-Abo bestellst, bekommst du die exklusive MAN!AC Musik-CD „GameTracks Vol. 1" mit 50 Minuten Videospielemusik mit dazu!

MAN!AC präsentiert
Sound Game Tracks #1
Original Videogames Music Tracks
Silent Hill 2 & 3
Hitman 2
Halo, Primal,
The Legend of Zelda,
Super Mario Sunshine,
Metroid Prime
u.v.m.

10 The Legend of Zelda: The Wind Waker Title Song
11 The Legend of Zelda: The Wind Waker Legend of the Hero
12 The Legend of Zelda: The Wind Waker Great Sea
13 Super Mario Sunshine Delfino Plaza
14 Maximo The Boneyard Pt 1
15 Metroid Prime End Credits
16 Halo Halo

NACHBESTELLEN & SPAREN!

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

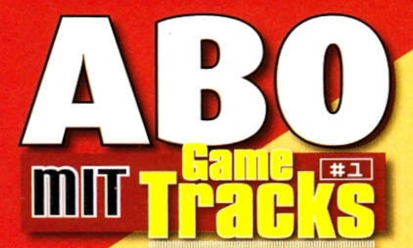
ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

○ 7/96 ○ 9/96 ○ 10/97 ○ 10/98 ○ 2/00 ○ 3/00 ○ 4/00 ○ 7/00 ○ 9/00 ○ 10/00 ○ 11/00
○ 3/01 ○ 4/01 ○ 5/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02
○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02 ○ 11/02 ○ 12/02 ○ 1/03
○ 2/03 ○ 3/03 ○ 4/03 ○ 5/03 ○ 6/03 ○ 7/03 ○ 8/03 ○ 9/03 ○ 10/03 ○ 11/03

PRO HEFT 3,30 EURO IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)



Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg
Tel. 089/85709227

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 39 Euro (Ausland 49 Euro).
Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor der Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.
Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg zum Ende der Bezugszeit kündigen.
Die GameTracks-CD erhalte ich gleich nach Bezahlung geschickt.

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug (geht am schnellsten)

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Prince of Persia

Playstation 2

Die kniffligsten Rätsel

Die Fortsetzung von Jordan Mechners Märchenabenteuer aus 1001 Nacht schickt Euch in der Rolle des Prinzen in viele Gefechte, akrobatische Sprungeinlagen und einige rätsellastige Situationen. Während für den Erfolg bei ersteren vor allem Eure Reflexe entscheidend sind, benötigen die Knobelstellen Gespür und eine Portion graue Zellen – damit Euch die Grübeleien nicht zu sehr aufhalten, führt Euch MAN!AC durch die knackigsten Stellen. *us*

Allgemeine Tipps

Schaut Euch stets gründlich um, denn fast immer lässt sich dann auch gleich der beste Weg über die Hindernisse erkennen. Die Visionen dagegen helfen aufgrund ihrer chaotischen Natur nur bedingt. Solange Ihr in der Ego-Perspektive um Euch blickt, hält der Prinz zudem automatisch seine Balance – störende Wackler sind damit ausgeschlossen.

Wenn Ihr an eine Wegkreuzung kommt, erkundet grundsätzlich beide Zweige: Nicht selten verbirgt sich hinter der einen Richtung eine hilfreiche Staubquelle oder gar die Möglichkeit, Eure Lebensenergie zu erhöhen.

Stillt Euren Durst bei jedem Wasserbecken, an dem Ihr vorbei kommt. Einige besonders riskante Sprünge verursachen nämlich grundsätzlich etwas Schaden, außerdem habt Ihr während der Kämpfe selten die Gelegenheit, Euch zu erfrischen.

Werdet Ihr attackiert, wird der Block-Knopf zu Eurem besten Freund: Fast alle Hiebe der Sandzombies gleiten dann schadlos an Euch ab. Denkt allerdings dran, dass Ihr Euch nur verteidigen könnt, wenn Ihr das Schwert gezogen habt – andersrum trinkt der Prinz nur dann Wasser, wenn er seine Waffe eingesteckt hat und damit wehrlos ist.

Versucht in Kämpfen immer, die Gegner auseinander zu treiben, um nicht in die Gefahr eines koordinierten Gruppenangriffs zu kommen. Das klappt am besten, wenn Ihr viel in Bewegung bleibt und die Feinde damit zwingt, Euch zu folgen. Setzt außerdem nicht alles dran, einen zu Boden gegangenen Kontrahenten gleich mit dem Dolch zu entsorgen – lasst ihn lieber wieder aufstehen, anstatt dass er Euch derweil von hinten überrascht.

Die lästigen Fledermäuse werdet Ihr durch ein einfaches Rezept los: Wartet stets darauf, dass sich das ganze Rudel gleichzeitig auf Euch stürzt. Dann erwischt Ihr mit einem Schwerthieb garantiert ein paar Exemplare, während der Rest kurzzeitig auf Distanz geht. Das wiederholt Ihr solange, bis nur noch drei Stück übrig sind, die dann von Euch ablassen und fliehen.

Das Verteidigungssystem

Hat Euch der letzte lebendig verbliebene Soldat um Hilfe gefragt, müsst Ihr eine Kombinationsaufgabe lösen, indem Ihr vier Stäbe in der richtigen Reihenfolge aufnehmt und verankert. Das wird Euch durch blockierte Wege schwer gemacht, wenn Ihr nicht von Beginn an genau plant – dann jedoch fällt die Lösung leicht, sofern Ihr Euch das Schaubild an der Wand (Bild 1) genau einprägt.

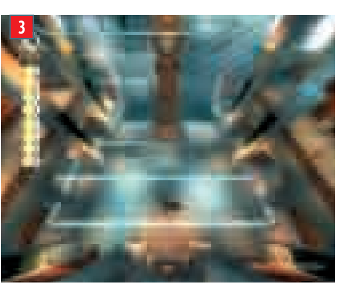
Nehmt als erstes die Säule mit dem Vollmond auf, die bereits zu Beginn leuchtet. Bewegt nun die Maschine eine Ebene nach oben, dreht sie dreimal nach links und senkt sie wieder. Koppelt das Neumond-Element an, hebt eine Stufe und bewegt das ganze zweimal nach rechts. Als nächstes folgen zwei weitere Aufstiege, nun sollte der Halbmond greifbar sein. Weiter geht's, indem Ihr um eins rechts dreht, absenkt, die Sichel schnappt und eine Ebene erhöht. Zum Abschluss müsst Ihr nur noch die vier Säulen mit den entsprechenden Symbolen an der Wand koordinieren und das ganze Gebilde ein letztes Mal anheben.



PS2 Das Schlossrätsel im Wachturm ist auf den ersten Blick kompliziert: Plant Ihr auf dieser Übersicht gut vor, klappt's dagegen im Handumdrehen.

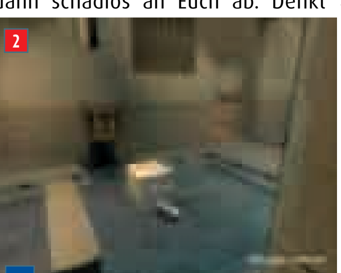
Die Bäder

Seid Ihr im edlen Hauptraum angekommen und habt die Monster dort besiegt, macht Euch Farah auf ein Schimmern aufmerksam. Geht nun in das Becken hinter dem Speicherpunkt und aktiviert kurz den Schalter darin, damit sich nun Eure Begleiterin drauf stellt. Schiebt in der Wand dahinter die Statue gegen die zweite Druckplatte und aktiviert die dritte





PS2 In der Lehrhalle sollten die Lichtstrahlen so umgeleitet werden.



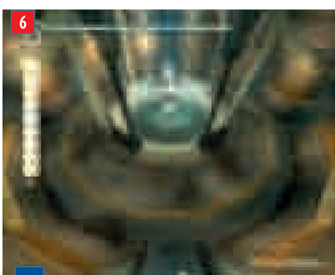


PS2 Das längste Schieberätsel: Den Steinquader müsst Ihr bis ins unterste Becken bugsieren, um an die wichtige Leiter zu kommen.



PS2 Eins der am besten getarnten Geheimnisse der jüngeren Spielezeit: Hinter dieser Mauer verbirgt sich der Zugang zum Original-"Prince of Persia".

durch einen Wandlauf – damit öffnet sich an der rechten Seitenwand eine Torreihe. Lauft schnell dort hinein und dreht am Mechanismus: Eine Klappe geht auf und lässt das Wasser auslaufen.
Dadurch habt Ihr nun die Möglichkeit, an jeder Seite des Raumes Absätze über den jetzt trockenen Becken zu erreichen. Springt hinauf und arbeitet Euch nach hinten durch, um mittels zweier Trapeze eine kleine Holztür zu öffnen. Durch diese schiebt Ihr nun den nahe liegenden Steinquader. Kehrt in den darunter liegenden Raum (Bild 2) zurück, bugsiert den Block bis ins unterste Becken und dort an die Wand unter der vorher unerreichbaren Leiter.
Steigt hinauf und folgt dem Weg mittels der obligatorischen Akrobatik-Künste zum nächsten Speicherpunkt. Dahinter verschiebt Ihr einen Schrank, um eine Stange zu erreichen und nach einigen Sprüngen auf der Plattform mit dem Glanz zu landen – der entpuppt sich als neues Schwert, mit dem Ihr brüchige Wände zertrümmern könnt. Macht das prompt, um zum Bad zurück zu kommen und öffnet dort einen Durchgang im linken hinteren Teil.
Im anschließenden Raum zieht Ihr eine Kiste weg, damit Farah durch den resultierenden Spalt krabbelt und Ihr die Stange hoch über Euch erreicht. Findet nun den Weg zur anderen Seite, wo ein scheinbar gewöhnlicher Drehmechanismus auf Euch wartet. Um weiter zu kommen, reicht es, einmal um 90° zu drehen: Hängt Ihr aber eine zweite Viertel-Rotation dran, wird eine Geheimpassage aktiviert! Geht zur Wand, auf die das Holzstück zeigt (Bild 4) und zertrümmert sie mit Eurem Schwert – das Ur-"Prince of Persia" ist nun aktiviert!

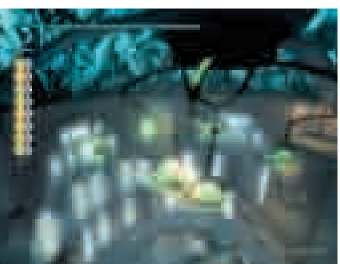


PS2 Die richtige Passage findet Ihr mit gutem Gehör oder simplem Abzählen.

Die Halle des lernenden Hofs

Hier müsst Ihr Lichtstrahlen so umleiten, dass sie auf speziell markierte Siegel treffen. Dazu wendet Ihr den ersten Spiegel um 180° und folgt der Beleuchtung, um auf andere Reflektoren zu stoßen. Richtet diese nun anhand der Bodenmuster aus, denn dunkle Flecken verraten, wo sie am besten stehen. Die beschienene Wand könnt Ihr mit dem Schwert einreißen, um den Weg zum ersten Sensor freizumachen (Bild 3).
Klettert über die nun ausgefahrene Säule nach oben und macht Euch auf in den zweiten Stock, wo Ihr einen einzelnen Kristall erblickt. Ausgehend vom zentralen Spiegel leitet Ihr einen zweiten Lichtsrahl darauf, bevor Ihr wieder eine Etage tiefer hinabklettert. Dort dreht Ihr den Spiegel, wodurch einige Plattformen ausfahren.





PS2 Wenn Ihr die Hebel dreht, ändert sich die Lage der blauen bzw. roten Planeten: Stehen sie wie hier, kommt Ihr mit Sprüngen ans jeweilige Ziel.

Über diese wiederum erreicht Ihr einen alternativen Aufstieg nach oben, wo Ihr kurzerhand eine Reihe Wände zerschlagt.
Dabei entdeckt Ihr ein Trapez, das bei Aktivierung weitere Steinklötze ausfährt, und einen zusätzlichen Spiegel. Zusammen mit diesem und der Umarrangierung der anderen Reflektoren leitet Ihr den Lichtstrahl nun in die freigeräumte Passage, um im Erdgeschoß den Weg zum neuen Schwert freizuräumen.

Das Observatorium

Um die Hüpfkombination in den luftigen Höhen schadlos zu überstehen, müsst Ihr die Planetenmodelle neu anordnen (Bild 5). Dreht deshalb den ersten Schalter um 270° nach vorne und springt mit Hilfe der Mittelsäule auf die andere Seite. Den Regler dort verändert Ihr nun um 90°, womit sich die greifbaren Stangen passend arrangieren und den Weg auf die Plattform links mit dem Hebel für den Ausgang frei machen.

Das Grabmal

Lasst Euch nach der düsteren Sequenz nicht vom endlos langen Spiraltunnel verwirren: Der hört nach einiger Zeit schon auf. In der Halle danach müsst Ihr darauf achten, aus welchem Durchgang Ihr das Plätschern von Wasser hört (Bild 6).
Alternativ folgt Ihr einfach diesem Plan: Nehmt das Tor direkt gegenüber vom Eingang. Nun folgt links herum die dritte Passage, danach die zweite (ebenfalls links). Zum Abschluss betretet Ihr das fünfte Tor (erneut links herum gesehen) und landet im zweiten Stock.
Hier nehmt Ihr als erstes den vierten Gang von rechts, danach den zweiten (wieder rechts). Zum Finale nun nochmals vier weiter, natürlich erneut rechts herum, um weiter zu kommen.
Daraufhin findet Ihr Euch waffenlos wieder, weshalb Ihr vor den angreifenden Zombies kuzerhand flieht und dem Lichtschein folgt. In der nächsten Kammer müsst Ihr mit Hilfe der Spiegel den Strahl nun auf ein Siegel leiten, um ein frisches Schwert zu ergattern – wie genau die Reflektoren angebracht werden müssen, seht Ihr in Bild 7.



PS2 Kleines Rätsel kurz vor Schluss: Ordnet die Spiegel wie abgebildet rund um den Altar an, um wieder in den Besitz eines Schwerts zu kommen.

MANISCHER MOMENT!



Knochenbrecher: Die Röntgenaufnahme zeigt das ganze Ausmaß von Thomas' Verletzung.

Lautstarke Wutausbrüche, zertrümmerte Controller und aggressive Redakteure – mit dem MAN!AC-Abgabeschluss kann kein noch so brutaler Action-Streifen mithalten. Die DVD-Produktion setzte nichtsdestotrotz neue Maßstäbe auf der internen Wutausbruch-Skala. Besonders unser Spielberg-Verschnitt Thomas konnte seine Oscar-Ambitionen kaum zügeln und geriet so allzu oft in Rage: Mal sabotierten Mac-Abstürze einen Rohschnitt, mal verweigerte die TV-Karte ihre Mitarbeit. Kein Wunder also, dass sich unser ehemals zahmer Kollege urplötzlich in einen brodelnden Vulkan verwandelte: Wild gestikulierend trat der Tai-Chi-Künstler gegen einen Karton voller unschuldiger Gewinnspiel-Preise – das hält kein noch so robuster Zeh aus! Seitdem humpelt Thomas kleinlaut durchs Cybermedia-Gebäude und hofft auf staatliche Invalidenrente.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Die Zeiten ändern sich, die Probleme bleiben gleich: Bereits vor fünf Jahren gingen Sony und Konami gegen arme Import-Fans vor. MAN!AC widmete seine kreativen Kräfte dagegen dem nahenden Dreamcast – satte sechs Seiten gab's zu Segas Superkonsole. Konkurrent Nintendo konterte mit dem RAM-Pak fürs N64 – unser passender Artikel erklärte Vor- wie Nachteile der Zusatz-Hardware. In Sachen Tests dominierten altbekannte Serien: Sonys Weltraumschlacht "Colony Wars 2" wurden ebenso wie dem "DTM Race Driver"-Vorläufer "TOCA 2" ganze 88% Spielspaß attestiert. Eine Innovation konnte man schließlich im Preview-Segment bestaunen: Codemasters' "Music" ließ Euch zum Konsolen-Komponisten werden.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Wie unterschiedlich Videospiel-Inserate doch ausfallen können: Während Tecmos "Ninja Gaiden" (rechts) vor schwarzer Coolness trieft, setzt "Spongebob" (links) auf skurrilen Humor. So verkündet das Spühlschwämmchen "Ich habe viereckige Hosen!", der Rentner daneben trägt hingegen keine!

NEXT TIME

01/2004

erscheint Freitag, den 28. November

Zehn Jahre und kein bisschen müde: Nach unserer vollgepackten Jubiläums-Ausgabe geht's auch nächsten Monat mit Spiele-Volldampf weiter. Electronic Arts liefert gleich drei potenzielle Hits zum Weihnachtsgeschäft: **Need for Speed: Underground**, **Medal of Honor: Rising Sun** und **Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** kämpfen um heißbegehrte MAN!AC-Awards. Für Horror-Anhänger liefern wir zudem die PAL-Prüfungen zu Eidos' Vampirepos **Legacy of Kain: Defiance** sowie Sonys Gespensterhatz **Ghosthunter**. Aus Übersee erwarten Euch unterdessen die Import-Fassungen vom Baller-Spektakel **kill.switch** und dem RPG-Knüller **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**. Kriminell wird's hingegen bei den Previews: Sowohl **Max Payne 2** (Bild) als auch **Mafia** sollen Rockstars Brutalo-Image festigen – ob's gelingt? Wer schließlich den totalen Videospiel-Durchblick sucht, freut sich auf unseren **Jahresrückblick!**



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), Robert Bannert (rb), Sebastian Elble (se, Praktikant)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "True Crime Streets of L.A." © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

INSERENTEN

Acclaim	63
ACME	45
Activision	58, 59
Atari	85, 81, 67, 10, 11
Capcom	55
DVD Boxoffice	49
Eidos	73, 6, 7
Electronic Arts	3. US, 39, 41, 33, 35, 15
Fairplay	113
Fairplay Games	121
Game Activity	119
Gamestore	87
Mann Media	113
Media Games	101
Mediastore	104, 105
Nokia	25, 19
Play Off	119
Primal Games	97
Sidgames	121
Speed Link	133
Spielraum	119
Spirit	29
Take 2	4. US, 31
THQ	69
Tradelink	121
Ubi Soft	43, 23
Video&Game	137

DER HERR DER RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS™

Lebe den Film. Sei der Held.



Schlüpfe in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde™ gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.



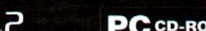


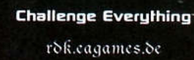




PlayStation.2

PC CD-ROM





rdk.eagames.de